TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

# Micromanía

3'95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC



¡¡EXCLUSIVA!! JUGAMOS LA PRIMERA VERSIÓN

## NEVERWINTER NIGHTS

## ¡¡El rol más alucinante!!

LA REVIEW MÁS ESPERADA

## JEDI KNIGHT II

Todo Star Wars en tu Pc

¡¡LAS MEJORES IMÁGENES!!

## Lara Croft

Historia de una heroína

ESPECIAL EVERQUEST

## Entra en el mundo Online

## 2 Cds ¡¡exclusivos!!

Este mes, de regalo, EVERQUEST y las mejores demos jugables para Pc

HOBBY PRESS

AÑO XVIII Número 88

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Editorial

HOY POR HOY




**Francisco Delgado**
Director
f.delgado@micromania.es


# ¿Juegas a lo que quieres?

En muchas ocasiones me da la impresión de que jugar es una cuestión de modas. No tanto porque, en un momento dado, aparezca un título que es una maravilla y al que todos le ponemos la mano encima.

Más bien parece tratarse de un asunto que escapa por completo a mi control, como jugador y como comprador. Y es que no hay mes que no me ronde por la cabeza la ¿equivocada? idea de que, en la práctica, no soy el verdadero "dueño" de lo que compro.

Me da por pensar que me limito a escoger entre una oferta que las compañías me ponen ante las narices, y pienso en las casualidades que tiene la vida. Durante tres meses los mejores juegos son todos de acción. A los tres siguientes, me encuentro con un juego de estrategia detrás de otro. Durante tres más, a todo el mundo le da por venderme aventuras…

No pretendo ser tan necio ni desagradecido como para no reconocer lo bien que me lo he pasado con muchos de esos juegos de un género que me llegan por oleadas, y que luego, como el Guadiana, desaparecen del panorama durante meses. Pero ya que no se trata de una cuestión de calidad me gustaría que esa variedad estuviera disponible cada vez que quiero comprarme algo.

Parece que le ha llegado el turno de estar de moda a los juegos de Rol que, por otro lado, ya iba siendo hora. Dos grandes promesas, «Dungeon Siege», que ya viste el mes pasado en Micromanía, y «Neverwinter Nights», flamante portada de este mes, aparecen como dos bombones a los que me apetece enormemente hincar el diente. No son los únicos. Ahí está también «Morrowind», y espero que la racha continúe. Pero la sequía, me temo, pasará a otro género.

> "Parece que le ha llegado el turno de estar de moda a los juegos de Rol"

En ferias como el E3, que está a la vuelta de la esquina, se suele anticipar un poco la moda de turno, pero siempre me da un poco de "miedo" ir a uno de estos eventos. A veces la ilusión me desborda, para después encontrarme con lo de siempre. Otras, todo son gratas sorpresas.

Pero como toda moda tiene su lado bueno, este mes te regalamos: «EverQuest». Si te apetecía jugar a Rol, esta es la ocasión perfecta. Por último, y antes de que pases página y te adentres en los contenidos de este mes, te recuerdo que espero tus email y cartas, porque tu opinión es muy importante para mi. Nos vemos en el quiosco.


Directora Editorial
**Cristina M. Fernández**

Director
**Francisco Delgado**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**

Redacción
**Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva**

Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras**

On Line
**Lina Álvarez**

Colaboradores
**J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, C. Vidal, A. DoPazo, G. Pérez, Derek de la Fuente** (U.K.)

Secretarias de Redacción
**Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones**

Diseño Original
**Paola Procell, Jesús Caldeiro**

Edita

HOBBY PRESS

Director General
**Carlos Pérez**

Directora de Publicaciones
**Mamen Perera**

Director de Publicaciones de Videojuegos
**Amalio Gómez**

Subdirector General Económico-Financiero
**José Aristondo**

Directora de Marketing
**María Moro**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Jefe de Distribución
**Virginia Cabezón**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
**José E. Colino**

Directora de Publicidad
**Mónica Marín**
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
**Gonzalo Fernández**
Coordinadora de Publicidad
**Mónica Saldaña**
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
**Ángel B. López**

Sistemas
**Javier del Val**

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.** Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

8/2002

Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información

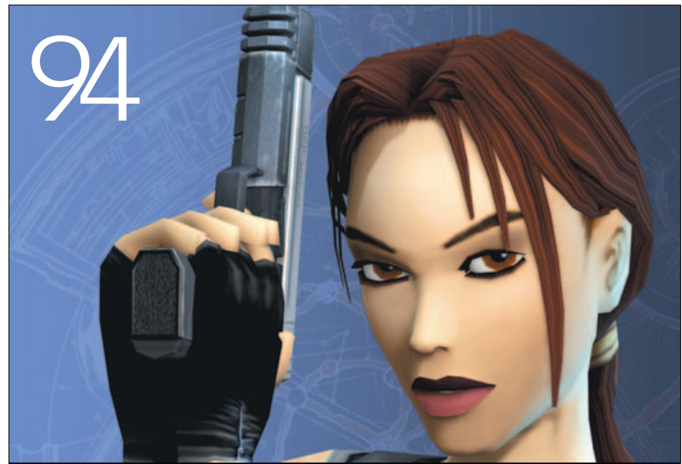
AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

# Sumario
CONTENIDOS

## ESTE MES...





**LARA CROFT,** la heroína más popular de los videojuegos protagoniza el reportaje de este número.



**EVERQUEST,** paso a paso, para entrar sin problemas en el juego Online más grande del mundo

**!!!Juega gratis con EverQuest durante 30 días!!!**

¡¡Más de 1 Giga de información con 10 Demos Jugables, Extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más…!!!





26

■ NEVERWINTER NIGHTS Todo sobre el juego de rol más impresionante del futuro inmediato.



36

■ SPIDER-MAN THE MOVIE Descubre, en este avance, cómo será el juego del verano.



58

■ VIRTUA TENNIS El análisis de esta esperada conversión del genial juego de Sega.



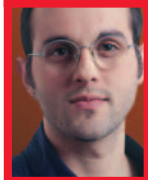
54

■ JEDI KNIGHT II ¿La más adictiva e inteligente adaptación del universo Star Wars?

# Índice por juegos

Sección/Pág

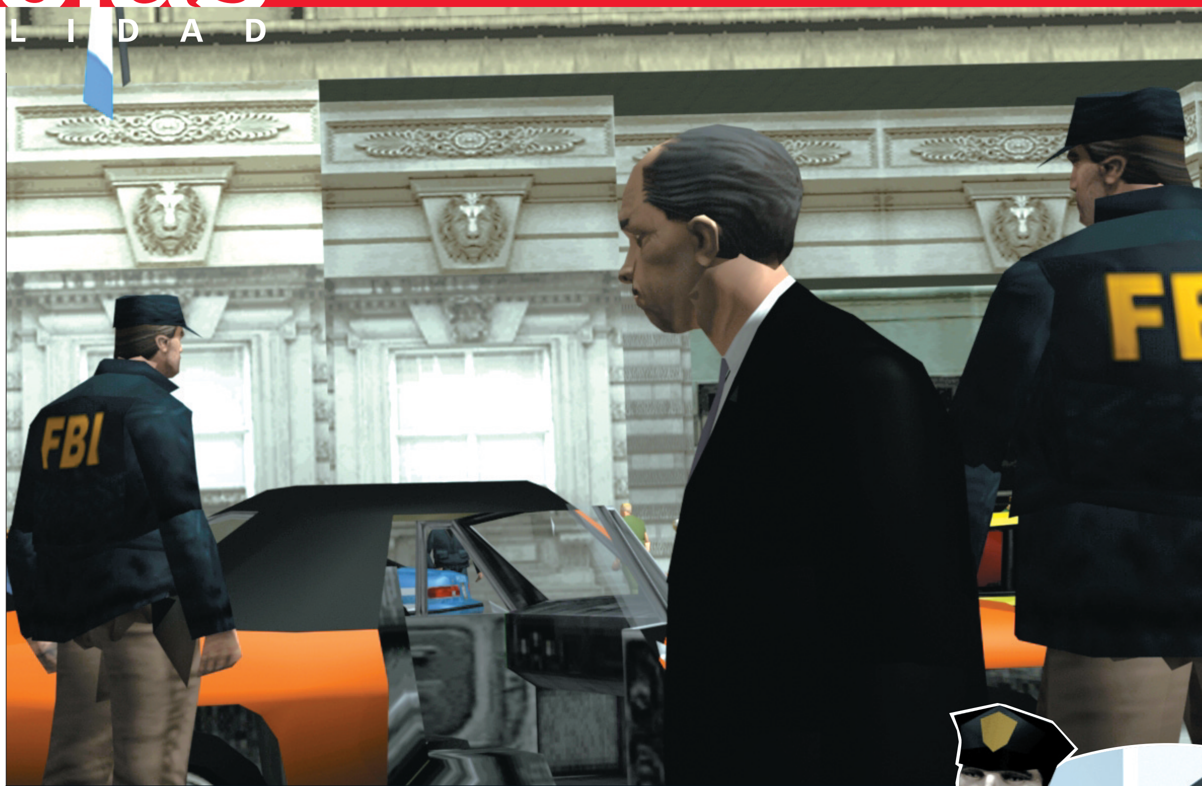
## Desde la redacción



Nacho Cuezva

### ¿Violento o divertido?

Introducir ahora la polémica, eterna, de la violencia en los videojuegos (si resulta justificable, inadmisible, inevitable o intolerable) no es lo que se persigue en estas páginas. Pero está claro que si un juego como «GTA 3» ya provocó opiniones de todo tipo en su paso por PS2, cuando aparezca en PC la cosa no va a cambiar mucho. Sin cuestionar lo evidente, de todos modos, no se puede pasar por alto la importancia de esta conversión, pues ha sido de los títulos más vendidos, aclamados por crítica y público, y premiados. Y si esto sucede, no es sólo por la polémica que lo pueda acompañar.




■ La policía, la mafia y las bandas callejeras nos seguirán los talones en esta tercera entrega de un juego increíblemente realista y divertido.

### «Grand Theft Auto III» llega a nuestros PCs

# Polémico y adictivo

Esta primavera llegará hasta nuestros PCs «Grand Theft Auto III», uno de los mejores y más polémicos programas aparecido durante el pasado año para PlayStation 2.

▶NUEVOS JUEGOS ▶DMA/ROCKSTAR ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINAL DE MAYO



■ El detalle conseguido en los personajes es muy alto y deja muy atrás los diseños de la segunda parte del juego.

Por fin vamos a poder disfrutar con "Grand Theft Auto III" en PC, tercera entrega de la saga de juegos diseñada por Rockstar Games, en la que encarnamos a un ladrón de coches profesional. El argumento nos sitúa en Liberty City, una peligrosa metrópolis plagada de mafiosos, policías corruptos y pandilleros juveniles, en la que resulta igual de fácil matar que ser asesinado. «GTA III» ha levantado ampollas por las elevadas dosis de violencia que contiene, acentuadas en esta edición por el uso de gráficos realistas y tridimensionales. Y es que, en el desarrollo de este tercer episodio se ha empleado un potente motor gráfico en 3D, capaz de generar en tiempo real la ciudad de Liberty City, plagada de vehículos y peatones. El mapeado es gigantesco y la libertad de acción es casi total, en este juego que nos permitirá conducir hasta 50 tipos de vehículos distintos, desde deportivos hasta camiones de helado o autobuses de pasajeros. A pesar de las críticas a su desarrollo violento y explícito, «GTA III» se ha convertido en todo un superventas en consolas y ha recibido importantes premios, por lo que cabe esperar que la versión PC se convierta en uno de los títulos imprescindibles de la presente temporada.



■ El salto a un entorno 3D real no sólo no perjudica a la jugabilidad, sino que la potencia.



Nuevos escenarios y unidades inspirados en la película de Lucas.

## Expansión para «Galactic Battlegrounds»

# Episodio Dos

▶N. JUEGOS ▶ESTRATEGIA ▶LUCASARTS ▶PC ▶MAYO

El juego de estrategia en tiempo real ambientado en el universo Star Wars, «Galactic Battlegrounds», ya tiene disco de expansión. Su título es «Clone Campaigns» e incluye 14 nuevos escenarios de combate inspirados en la película "Episodio Dos: El Ataque de los Clones". Además de las nuevas misiones individuales que incluirá el programa, esta expansión contiene dos nuevas civilizaciones, vehículos nunca vistos y 200 nuevas unidades de combate entre las que elegir. En el apartado visual, «Clone Campaigns» ofrece entornos y mapas originales y mejoras en la visualización de algunos de los efectos especiales del juego, como, por ejemplo, los escudos de energía.



Por primera vez en la saga, se ha implementado un motor gráfico en 3D, que permitirá visualizar un entorno más complejo y detallado.

## Por fin, el nuevo juego del hechicero Simon

# Magia en 3D

▶NUEVOS JUEGOS ▶HEADFIRST ▶PC, MAC ▶AVENTURA ▶YA DISPONIBLE

Ya está disponible «Simon The Sorcerer 3D», el tercer capítulo de una mítica serie de aventuras gráficas, protagonizadas por un joven mago adolescente. Tres años han tardado los programadores de Adventure Soft en acabar esta tercera parte, para la que se ha diseñado un nuevo motor gráfico, capaz de gestionar entornos tridimensionales en tiempo real, permitiendo una libertad de movimientos nunca antes vista en la saga de aventuras.

El argumento de nuevo transporta a Simon hasta la dimensión paralela para derrotar a su achienemigo de toda la vida, el mago Sordid. Allí se encontrará con los personajes más populares de los primeros capítulos de la serie, en esta aventura que incluye más de 10.000 líneas de diálogo y 30 horas de juego.

## Séptima Edición del E3 en Los Angeles

# Lo mejor de lo mejor




E3 es el mejor escaparate para ver los juegos de la próxima temporada.

▶INDUSTRIA ▶FERIA ▶MAYO

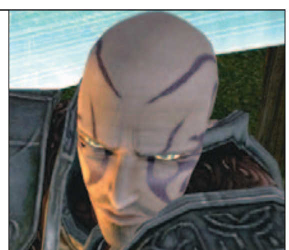
Apenas quedan unas semanas para el pistoletazo de salida del E3, la feria del videojuego más influyente del mundo, un escaparate idóneo para conocer las nuevas tendencias del sector y los juegos más importantes de la próxima temporada. Un año más, Los Angeles Convention Center servirá como punto de encuentro para distribuidores, editores, programadores, y periodistas de todo el mundo. La feria tendrá lugar entre los días 22 y 24 de mayo.

## Chat con el creador de «Black & White»

# Los amigos de Peter

▶INDUSTRIA ▶CHAT ▶MAYO

Peter Molyneux, el creador de «Black & White», participará durante todo el mes de mayo en el foro de la revista interactiva "Culture Lab", habilitada por el British Council. Molyneux será entrevistado en exclusiva por Steven Poole, autor del libro "Trigger Happy: The inner City of Videogames" y estará en el foro de esa misma página, contestando a todas las preguntas que los aficionados quieran formularle. La página web es: www.culturelab_uk.com



Peter responderá a las preguntas de los aficionados, incluso sobre «Project Ego».

## Última hora

**«PRIMAL HUNT»** será la primera expansión para el «Aliens Vs Predator 2» de Monolith. El disco incluirá una nueva campaña en modo individual, nuevas armas, personajes inéditos y mapas multijugador, y verá la luz durante el próximo mes de julio.



**«UNREAL. EPISODIO 2»** es el nuevo nombre del juego anteriormente conocido como «Unreal 2». También «Unreal Tournament II» deja de llamarse así, ya que ha sido rebautizado como «Unreal Tournament 2003».

**«FALLOUT FANTASY»** podría ser el próximo capítulo de la serie de juegos de rol desarrollada conjuntamente por Interplay y Black Isle. Aún no hay confirmación oficial, pero se rumorea que el tercer capítulo podría ver la luz en septiembre de este año.

**LOS RETRASOS** están a la orden del día. Ahora le ha tocado a dos proyectos tan importantes como «Soldier of Fortune II» y «Hitman 2».



Habrá que esperar hasta junio para disfrutar del primero, mientras que «Hitman 2» no verá la luz hasta después de verano.

**NUEVA DIRECCIÓN.** Nos hemos cambiado de oficina hace unos días. A partir de ahora, esperamos todas vuestras cartas en la siguiente dirección:
Revista Micromanía
C/ Los Vascos, 17
28040 Madrid.


La simulación estratégica total de un país entero es la propuesta de Elixir Studios con su «Republic: The Revolution».

## Breves

**«WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND»** es el título definitivo del juego de estrategia en tiempo real que están desarrollando los Bitmap Brothers para Codemasters.

**«GTA III»,** que pronto aparecerá en PC, ha sido votado como el mejor juego del año por la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA). DMA Design y Rockstar Games han recibido el premio al mejor diseño.

**«STALINGRAD»** es el nuevo proyecto desarrollado por 4X Studio, un juego de acción en primera persona ambientado en sitio de la ciudad rusa durante la Segunda Guerra Mundial.

**«EUROPA UNIVERSALIS»** ya tiene continuación. Sus creadores ya están preparando «Crusader Kings», un nuevo juego de estrategia.

### Estrategia política en 3D

# Poder absoluto

▶NUEVOS JUEGOS ▶ELIXIR STUDIOS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2002

Elixir Studios presentó recientemente una de las primeras betas jugables de «Republic: The Revolution». El juego intentará simular en todas sus facetas la vida de un país entero, y nuestro objetivo será alcanzar las máximas cotas de poder, partiendo de cualquier estamento social hasta llegar a la meta definitiva: la presidencia del gobierno. Lo más curioso es que Elixir quiere hacer el juego tan realista en el que cualquier medio, lícito o no, sea válido para la consecución de nuestros objetivos. Algunas de las características más importantes del juego se basan en su tecnología. Desde el motor gráfico, «Totality», que permite generar una cantidad ilimitada de polígonos y objetos 3D, hasta la IA de los personajes que pretende simular comportamientos complejos y realistas. El reto es muy ambicioso, pero queda por ver hasta dónde se llega en los resultados finales.


El detalle alcanzado en escenarios y, sobre todo, personajes, gracias al motor «Totality», resulta asombroso.

### «Lost Continents», suspendido

# Hay que esperar

▶NUEVOS JUEGOS ▶VR1 ENTERTAINMENT ▶PC ▶JDR ▶ABRIL 2002


Gráficamente, el juego prometía un aspecto soberbio.

El ambicioso proyecto desarrollado por VR1 Entertainment, «Lost Continents», ha sido cancelado temporalmente. Según un comunicado oficial emitido por la compañía, el desarrollo se congela para iniciar un periodo de evaluación del producto, que servirá "para hacerle justicia". «Lost Continents» será un cruce entre las aventuras tipo Indiana Jones y los mundos persistentes propios de los juegos de rol. En él, el jugador encarnará a un aventurero en busca de tesoros. Aunque el portavoz de VR1 ha desmentido la posible cancelación del proyecto, parece que habrá que seguir esperando para disfrutar de esta aventura.


«Chrome» pretende revolucionar el género de la acción en primera persona con su tecnología.

### Un shooter 3D con un engine poderoso

# Entre dos fuegos

▶NUEVOS JUEGOS ▶TECHLAND ▶PC ▶ACCIÓN ▶PRIMAVERA 2002

Este nuevo juego de acción 3D en primera persona, «Chrome», desarrollado por Techland, pretende revolucionar el género con su tecnología avanzada. El argumento nos convierte en un mercenario espacial, prófugo acusado injustamente de un delito, que acaba atrapado en un conflicto entre dos corporaciones espaciales. «Chrome» emplea un motor gráfico muy potente, capaz de gestionar más de 100.000 polígonos a 60 fotogramas por segundo. Cada personaje estará formado por entre 500 y 10.000 polígonos, e incluirá un sistema de animación por esqueleto, ideal para la aplicación de datos obtenidos a partir de la técnica motion capture. La calidad de los escenarios será digna de elogio, a la vista de las imágenes disponibles. Los chicos de Techland han querido programar un juego vanguardista que exprima al máximo la potencia de las nuevas tarjetas 3D, aplicando sombreados dinámicos a todos los personajes, e incluyendo fuentes de luz inteligentes y una sistema de detección de colisiones muy desarrollado y realista.

## Otro juego de acción de época

# Volver al frente

▶NUEVOS JUEGOS ▶ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶ACCIÓN ▶VERANO 2002



■ **Las semejanzas con «Medal of Honor» son evidentes en este juego bélico de acción.**

Tras el éxito cosechado con «Medal of Honor: Allied Assault», Electronic Arts prepara un nuevo juego de acción en primera persona ambientado en la Segunda Gran Guerra.«Battlefield 1942» es el título de este juego desarrollado por el estudio Digital Illusions, que permitirá revivir las batallas más famosas del conflicto, en 16 escenarios míticos (como Guadalcanal o Stalingrado), repartidos entre el Pacífico, Europa Oriental y Occidental y el norte de África. El jugador podrá elegir entre cinco clases de personajes diferentes y podrá controlar hasta 35 vehículos terrestres, marítimos y aéreos. «Battlefield 1942» incluirá un modo individual y numerosas opciones para multijugador De hecho, algunos de los vehículos disponibles estarán diseñados para ser controlados cooperativamente por diferentes jugadores, como el famoso avión B-17.

## Xbox baja de precio

# Se veía venir

▶CONSUMO ▶MICROSOFT ▶ABRIL

Desde el día 26 de abril Xbox ha bajado su precio en toda Europa hasta los 299 euros, *(49.750 ptas.)*, igualándose así con su principal rival, la consola de Sony, PlayStation 2. Esta decisión de Microsoft no resulta del todo inesperada, dada la pésima acogida que tuvo entre el público el alto precio de la consola, aunque es sorprendente el poco tiempo que se ha esperado para llevarla a cabo. La medida se complementa con una campaña en la cual Microsoft se compromete a regalar dos juegos y un pad de control para Xbox a todos aquellos que hayan adquirido la consola antes del día en que se he hecho efectiva la rebaja de precio.



# Los **más** esperados

**Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Tras poder jugar con la primera versión disponible, ponemos nuestras miras más inmediatas en «Neverwinter Nights».**

## PARRILLA DE SALIDA



### Neverwinter Nights

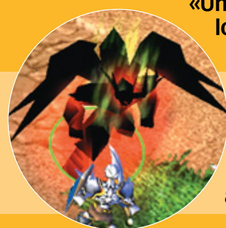
▶JUNIO 2002 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE, INFOGRAMES

**Tras probar en directo la primera versión del juego, esperamos impacientes que llegue el mes de junio.**

### Unreal Ep. II

▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

**«Unreal II» ha cambiado de nombre o, mejor dicho, lo ha ampliado. Un nuevo "Episodio 2" está en marcha. ¿Se habrá enfadado George Lucas con este cambio de nombre?**



### Warcraft III

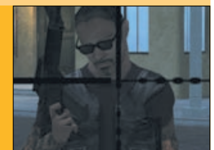
▶JUNIO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD INTERACTIVE, VIVENDI UNIVERSAL

**Cada vez más cerca. Aunque, bueno, con Blizzard decir algo así siempre es un riesgo...**

### Soldier of Fortune II

▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶RAVEN, ACTIVISION, PROEIN

**Un pequeño retraso de última hora ha afectado al título de Raven pero, por fortuna, sólo parece ser de unas pocas semanas. Junio sigue siendo el objetivo.**



## CALENTANDO MOTORES



### Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness

▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS

**La heroína más añorada vuelve tras su año sabático, más oscura y temible que nunca. Y con muchos secretos...**

### Praetorians

▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

**Pyro anuncia la incorporación de una nueva cámara, para conseguir un mayor realismo y espectacularidad en su proyecto.**

### Halo

▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶BUNGIE, PROEIN

**Un millón de copias vendidas en Xbox auguran un buen futuro para la versión PC del título de Bungie.**

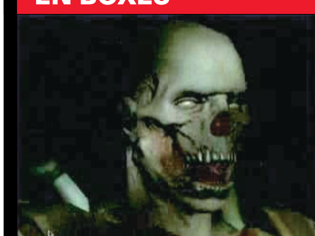


### Colin McRae 3

▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN

**Codemasters sigue haciendo gala de un mutismo absoluto sobre el juego, pero al menos no han desmentido la fecha de salida.**

## EN BOXES



### Doom 3

▶SIN FECHA ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN

**John Carmack y sus chicos siguen trabajando en la nueva entrega del mítico «Doom». No se han mostrado nuevas imágenes del juego, pero Carmack ha arremetido duro contra el nuevo chipset GeForce4, decantándose sin paliativos por GeForce3 y asegurando que éste será la base del juego.**

### Republic: The Revolution

▶SIN FECHA ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELIXIR STUDIOS, EIDOS, PROEIN

**El estudio ha mostrado la primera versión jugable de «Republic». De momento, se sigue haciendo hincapié en la tecnología. Veremos qué ocurre con el diseño final.**

### Quake IV

▶SIN FECHA ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, RAVEN, ACTIVISION, PROEIN

**En Raven no paran pero, fieles al "leit motiv" implantado hace años por id, no enseñan nada y siguen diciendo aquello de "cuando esté acabado..."**

## Nueva aventura del héroe de acción

# Vuelve el "Duke"

▶NUEVOS JUEGOS ▶SUNSTORM ENTERTAINMENT ▶PC ▶ACCIÓN ▶MAYO

Este mes llega a nuestro país «Duke Nukem: Manhattan Project», un juego de acción en tercera persona y plataformas, protagonizado por el héroe más macarra del mundo de los videojuegos. En «Manhattan Project» de nuevo acompañaremos a Duke Nukem, en su cruzada para acabar con una oleada de mutantes y monstruos varios, en este juego de plataformas al estilo clásico. El objetivo del juego será derrotar a un nuevo enemigo llamado Mech Morphix, que está atacando la ciudad de Nueva York con una peligrosa toxina. Jon St. John vuelve prestar su voz al héroe. oxigenado, en este nuevo capítulo de la saga desarrollado por Sunstorm Interactive, que nada tiene que ver, avisamos, con el esperadísimo «Duke Nukem Forever».



■ Acción al más puro estilo «Duke Nukem», en este enésimo capítulo de la saga, tan macarra y divertido como siempre.

## Breves

**INFOGRAMES** ha adquirido el 100% de las acciones de Eden Studios, que pasa a convertirse en subsidiario de la compañía gala, especializado en juegos de acción y velocidad.

**«ROLLING THUNDER»** es el nuevo simulador de vuelo, basado en el avión McDonnell Douglas F-4 Phantom II, que está desarrollando Third Wire Productions para Strategy First. Su lanzamiento está previsto para el próximo verano.

**«KARMA: INMORTALITY»** es un juego de acción en el que el jugador controla a un escuadrón de soldados. El juego ha sido desarrollado por la compañía coreana Dragonfly.

**«DELTA GREEN»** es el nuevo proyecto de Flying Lab Software, un juego mezcla de acción y terror, basado en un popular juego de rol de tablero. El programa usará el novísimo engine «Jupiter» diseñado por Lithtech.

## Una adaptación del cómic "XIII"

# El hombre sin pasado

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC, XBOX, GAMECUBE, PS2 ▶ACCIÓN ▶2003

Inspirado en el cómic homónimo creado por Wance y Van Hamme, «XIII» es el nuevo juego de acción de Ubi. Su argumento narra la historia de un hombre amnésico con el número XIII tatuado en la clavícula que, cuando intenta descubrir su verdadera identidad, se ve implicado en una compleja conspiración secreta para asesinar al presidente de los Estados Unidos. Gráficamente, el juego destaca por el uso de sprites de aspecto plano, que imprimen una apariencia de dibujo animado al conjunto, nunca antes visto en un juego de estas características. Según avancemos en el juego, el personaje protagonista tendrá flashbacks que le irán revelando pistas sobre su verdadera identidad, representados en el juego como espectaculares escenas en blanco y negro. Las opciones multijugador estarán contempladas en PC y Xbox, pero aún no se sabe si estarán presentes en PS2. El juego está previsto para el próximo año y aparecerá en todas las plataformas de última generación.



■ El estilo de dibujo animado es una novedad dentro del género.

## Lidera a un grupo de boinas verdes en combate

# Misión en Vietnam

▶NUEVOS JUEGOS ▶OUTSIDER ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

En el nuevo juego de acción táctica militar «Call Sign: Charlie» encarnaremos el papel de líder de un grupo de boinas verdes. Ambientado en la guerra de Vietnam, el juegos nos permitirá controlar a un equipo de ocho soldados, que incluye francotiradores, operadores de radio, soldados de infantería o ametralladores, y se desarrollará en un elenco de escenarios muy variado, desde plantaciones de arroz, junglas tropicales hasta incluso los míticos pasadizos subterráneos usados por el Vietcong. El juego ha sido diseñado por Outsider, un nuevo estudio eslovaco, y sus creadores han querido añadirle un argumento interesante y muy trabajado, para conseguir que el jugador conecte completamente con los personajes que conforman su escuadrón.
El juego promete un realismo espectacular, especialmente en la representación de las distintas armas disponibles y en el diseño de un sistema de impactos muy sofisticado y preciso.

## ¡Un simulador de restaurante!

# Buen Provecho

▶NUEVOS JUEGOS ▶PHANTAGRAM ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶2004



Trevor Chan, diseñador de juegos de estrategia como «Capitalism» o «Seven Kingdoms», está preparando un simulador de restaurantes en 3D para Phantagram Interactive. Aún sin título confirmado, este programa convertirá a los jugadores en empresarios de la restauración. Su misión será sacar a flote el negocio, redecorándolo, eligiendo un buen menú que seduzca al público asistente y unos precios populares que nos garanticen cada día el aforo completo. Tras contratar y adiestrar a nuestros empleados podremos aprender recetas secretas de los grandes chefs.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Estrategia a la escocesa

# Highland Warriors

▶SOFT ENTERPRISES
▶PC
▶ESTRATEGIA
▶OTOÑO 2002



**1** Los autores del juego han respetado las claves de los títulos clásicos del género. El aspecto comercial y de gestión de recursos es tan importante como la planificación táctica de los combates.

**2** Gracias al motor 3D creado para el juego, "Atlas", es posible mostrar hasta doscientos mil polígonos en cada "frame". Esto permite la representación de batallas con un gran nivel de detalle y un número elevadísimo de unidades, en acción.

**3** Las batallas que se desarrollan en las más de treinta misiones del juego, despiertan un interés especial con la inclusión de armas secretas y héroes históricos, como William Wallace, que, con su sola presencia, pueden decantar la victoria hacia uno u otro lado.

1



2



3

## Westwood renueva su imagen

# C&C: Generals



1



▶WESTWOOD STUDIOS
▶PC
▶ESTRATEGIA
▶INVIERNO 2002

**1** El nuevo juego de la serie “C&C” se basa en un nuevo motor 3D, cuyo nombre en clave es “Sage”, gracias al cual se consigue una increíble calidad gráfica, además de un enorme detalle e interacción con el entorno.

**2** Los campos de batalla serán urbanos, desérticos, forestales y árticos. Multitud de efectos especiales se podrán apreciar en cada uno de ellos, desde la destrucción de los cristales de un rascacielos, hasta las estelas de humo de los aviones.

**3** El juego contará con más de ochenta nuevas unidades en la serie, y su interfaz se ha diseñado para que el jugador tenga un control total sobre las mismas, así como para aproximarse al escenario desde cualquier perspectiva y ángulo.



2



3

## La Formula 1 está de moda

# F1 2002

- E.A. SPORTS
- PC, PS2, GAMECUBE, XBOX
- VELOCIDAD/SIMULACIÓN
- PRIMAVERA 2002

**1** La reproducción de los "cockpit" de los distintos monoplazas que presenta el juego de E.A. Sports está basada directamente en los vehículos reales. El jugador tiene la posibilidad de modificar cualquier parámetro decisivo de la carrera, desde esta posición, como el control de tracción.

**2** La reproducción de las carreras en cualquier circuito de la temporada 2002, se ajustará casi por completo a la realidad, gracias al uso de datos de telemetría enormemente fieles. Además, todos los equipos y los conductores de esta temporada estarán presentes en el juego.

**3** Las repeticiones de los momentos más interesantes de la carrera también estarán a la orden del día. El control de cámaras y la edición de distintas partes de cada competición permiten observarlo todo desde casi cualquier ángulo, aumentando así la sensación de realismo.



1






2



3

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

### Las mejoras de un ambicioso proyecto

# Praetorians



1



**▶PYRO STUDIOS**
**▶PC**
**▶ESTRATEGIA**
**▶OTOÑO 2002**

**1** Pyro ha introducido una nueva cámara en el diseño de «Praetorians», pensada principalmente para acercar al jugador al fragor de la batalla. Gracias a ella se podrá observar la acción con todo detalle, al tiempo que se controlan con más precisión algunos movimientos y acciones.

**2** Las fuerzas de Roma hacen de la organización y la formación táctica la clave para conseguir la victoria en los combates. Los bárbaros, al contrario, son especialistas en escaramuzas y más flexibles para adaptarse a distintos terrenos.

**3** La cámara cenital permitirá obtener una precisa y rápida visión de la disposición táctica de nuestras fuerzas y aquellas del enemigo que estén en las cercanías.



2



3

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# CARTAS A LA REDACCIÓN

**¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.**

## Números atrasados




**@ Me gustaría saber qué puedo hacer para conseguir las revistas de Micromanía de la primera época, o sea, aquellas grandotas.**

**David**

Suponemos que será un error de escritura, pero aún así te aclaramos que las revistas de Micromanía que tenían formato grande, con la portada de color amarillo, eran las de la segunda época. En cualquier caso, tanto las de la primera como las de la segunda están agotadas. Puedes intentar conseguirlas mandando un anuncio en ese sentido a nuestra sección de contactos de La Comunidad. Quizá alguien esté interesado en vendértelas. Buena suerte.

## Novedades en los cielos

**@ Últimamente no comentáis en la revista noticias sobre lanzamientos de nuevos simuladores y los que hacéis son de simuladores de aviones antiguos ¿es que todos los simuladores van a ser simuladores de la Segunda Guerra Mundial? A ver si las compañías se dan cuenta de que los aviones actuales también cuentan.**

**Carlos T.**

La salida al mercado de «Flight Simulator 2002» parece haber paralizado cualquier aparición de nuevos juegos, como si nadie quisiera competir con el juego de Microsoft. Sin embargo las cosas no son tan radicales. Las compañías se están moviendo bastante y hay varios proyectos en desarrollo o ya en la calle en los Estados Unidos. Entre ellos, por ejemplo, destacan «Lock On: Modern Air Combat» de Ubi/SSI, «Project 1» de Third Wire Productions o «F/A 18 Precision Strike Fighter» del mismo equipo que hizo «Hornet Korea».

## Error



**@ Os escribo este mail para deciros que he encontrado un error en la solución de «Jerusalem» del número 86. La fecha que aparece en el pomo de la espada no es el año 992, sino el 932. ¡Corregidlo!**

**Anónimo**

En efecto, durante la redacción de la guía se produjo un error de transcripción, y escribimos erróneamente el año 992, en lugar del 932. Este dato es necesario para abrir el candado. Muchas gracias por tu corrección.

## A favor

**@ Simplemente quería felicitaros por los cambios que habéis realizado. Visualmente es muy agradable y creo que habéis logrado un equilibrio muy bueno entre texto e imágenes. Me gusta que os presentéis a vosotros mismos. Os animo a llegar más lejos en la idea y personalizar todavía más los artículos y las críticas para fomentar una comunicación más directa entre lectores y redactores. Lo único es que después de tantos años jugando cada vez tengo más ganas de conocer a los responsables de los juegos. ¿Qué tal una entrevista con Roberta Williams en lugar de esa pequeña ficha del último número?**

**Pablo Pamplona**




Muchas gracias por tus felicitaciones. Los cambios realizados se hacen eco de todas vuestras sugerencias. Una vez más, insistimos en que es muy importante que continuéis enviándonos vuestras opiniones, quejas, sugerencias, etc., para hacer entre todos una Micromanía mejor. En cuanto a tus sugerencia, tomamos nota de ella, pero no te preocupes, a nosotros también nos interesan las entrevistas... aunque muchas veces quienes quieren hablar no son quienes nos gustaría ;-)

## Carta del mes

## ¿Tecnología? La justa, gracias

**Recientemente adquirí «Medal of Honor: Allied Assault» y tengo que quitarme el sombrero ante este juego. Es sencillamente fantástico. También quiero deciros que he jugado de una manera completamente fluida con una configuración media en un Penitum III 500 MHz y una tarjeta TNT2 32MB. No dudo de las excelencias de los chips GeForce o ATI Raedon, pero quiero dejar constancia de que no hace falta "estar a la última" para seguir y disfrutar las novedades del mundo del videojuego.**

**Abel**

Tu carta es enormemente refrescante por lo original. Aunque sólo sea por la avalancha de cartas que recibimos todos los meses manifestándose en sentido contrario, resulta casi sorprendente oír que alguien está contento con la configuración de su PC. Esperamos que te dure mucho tiempo la alegría, aunque al ritmo que marcan los fabricantes de hardware no parezca una tarea sencilla.



## La queja

## Usuarios abandonados

**@ Os escribo acerca de la desaparición de 3dfx y para solidarizarme con la carta de Armando Robles en el nº 87. No veo correcto el trato que hemos recibido los usuarios de tarjetas gráficas Voodoo 3 que por lo que sé somos muchísimos. Si a nVidia le interesaba absorber a 3dfx para eliminar la competencia me parece perfecto pero luego deberían dar un soporte adecuado a los clientes de 3dfx y no abandonarlos a su suerte. De hecho yo tengo que cambiar de tarjeta ya que mi pobre Voodoo 3 2000 AGP no tiene los drivers actualizados para Directx8.1 ni para OpenGl y como consecuencia no puedo jugar a los excelentes juegos que están saliendo últimamente al mercado.**

**Cristian Hueso.**

Son muchos los usuarios de tarjetas 3dfx que nos han escrito quejándose de este abandono por parte de nVidia. A nosotros, por supuesto, nos parece una actitud reprobable por parte de la compañía de hardware que, desgraciadamente, no parece darse cuenta de que al comprar las propiedades de 3dfx han adquirido también sus compromisos con los usuarios. Esperemos que las protestas de estos consigan que se replantee de una vez por todas su actitud.



# Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e–mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.




■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

## En contra

**@ Os escribo para manifestar mi desacuerdo con el cambio que ha sufrido la revista. Micromanía siempre ha sido para mí la mejor del sector, muy por encima de la competencia, por sus secciones fijas como El Club de la Aventura o Los Maníacos del Calabozo. Ahora con la implantación de una única sección como La Comunidad se pierde todo lo que les diferencia del resto. La Comunidad no es más que un batiburrillo de opiniones mezcladas de forma global pero que al final hace que pierdas el sentimiento de grupo y no profundiza en los géneros.**

**Rick Gilbert**

Si te fijas bien comprobarás que la mayor parte del contenido de las antiguas secciones sigue presente en La Comunidad. Lo único que hemos hecho, aunque te parezca lo contrario, es ordenar adecuadamente los contenidos para que resulten más fácilmente accesibles y, al mismo tiempo, facilitar una mayor participación por vuestra parte dando más protagonismo a vuestras cartas. Además, por supuesto, La Comunidad es realizada de forma conjunta por las mismas personas que antes se encargaban de las secciones individuales, por lo que continuidad está totalmente garantizada. Por último debes tener en cuenta también que cada vez surgen más juegos a los que resulta complicado asignar un género concreto, y esto, con el antiguo sistema de secciones, estaba provocando muchos problemas.

## A vueltas con los parches



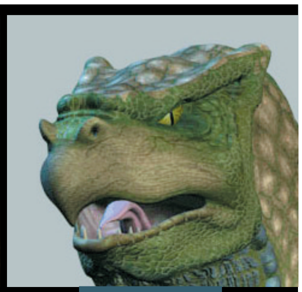
**@ Han pasado ya tres meses desde que compré «Medal of Honor» y sigue sin aparecer el parche para la versión española (que corrige el error de tiempo finalizado al intentar conectar a un servidor), mientras que la versión en inglés ya va por el 1.11. Me parece una falta de seriedad total con todos los que compramos el juego que tengamos que esperar tres meses, y lo que queda, para el primer parche. No quiero ni imaginar cuándo saldrá el de la versión actual inglesa (1.11).**

**Carlos Fernández**

No eres, ni mucho menos, el primer lector que escribe denunciando problemas con el juego de Electronic Arts. Como explicábamos el mes pasado en esta misma sección, estaba prevista la aparición del primer parche para finales de marzo, pero éste se ha vuelto a retrasar, según EA, por problemas técnicos en la conversión al resto de idiomas.



**Formidable** Haber podido probar la primera versión jugable de **«NeverWinter Nights»** y ver tan cerca su lanzamiento definitivo.



**Lamentable** Que Quiksilver e Infogrames anuncien un nuevo retraso del lanzamiento de su esperadísimo **«Master of Orion 3»**

## Muds

**@ Me gustaría saber si se va a hacer un reportaje sobre los "muds" o no en Micromanía, si lo tenéis pensado o qué. Y si ya se hizo y lo que pasa es que se me ha olvidado o me lo he perdido, decidme en qué número apareció, por favor.**

**Juan Manuel**

No, hasta el momento no hemos realizado ningún reportaje sobre este tipo de juegos online, pero efectivamente es uno de los temas que estamos barajando y no descartamos realizarlo muy pronto.

## Demos en Internet

**@ Me gustaría hablar de algunos juegos realmente interesantes que en ocasiones me he encontrado por la red. Suelen ser versiones demo,**

## En pocas palabras

### SÍ nos gusta

- La celebración de una nueva edición del E3, punto de encuentro del sector de los videojuegos.
- La adaptación a un juego para compatibles del cómic francés "XIII" que está preparando Ubi Soft.
- Que después de siete años, aparezca una nueva aventura de «Simon the Sorcerer». ¿Tendrá algo que ver con Harry Potter?
- Que Peter Molyneux conteste a todas nuestras preguntas en un chat abierto al público.
- Que Duke Nukem siga en plena forma, sin haberse estrenado si quiera «Duke Nukem Forever».

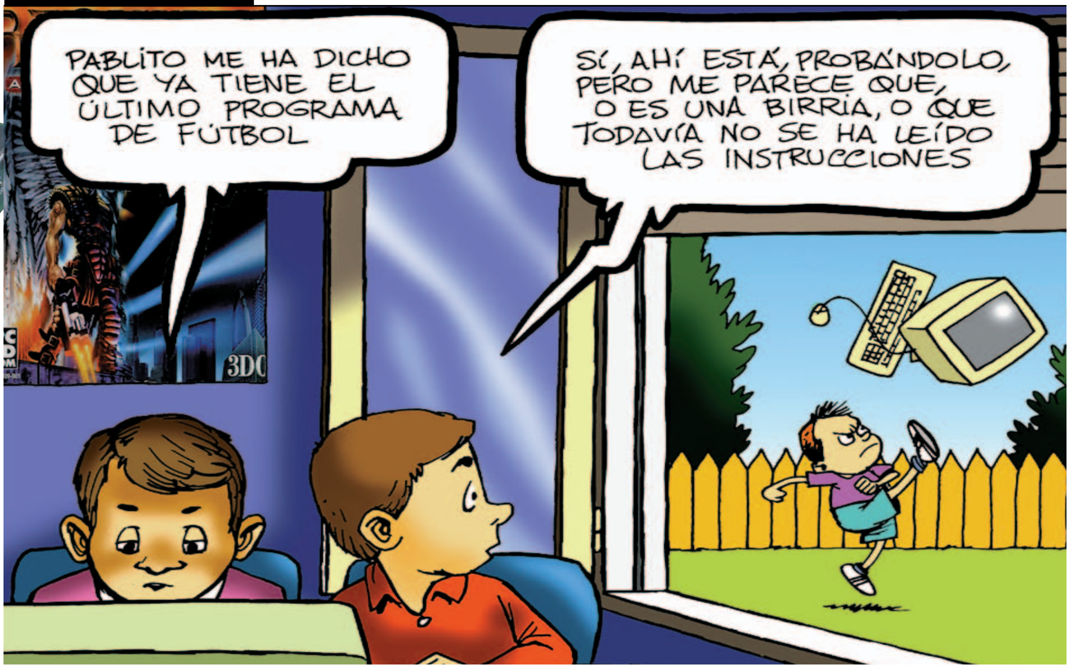
### NO nos gusta

- Que «Jedi Knight II» salga a la venta en España un mes más tarde que en el resto del mundo.
- La cancelación de «Lost Continents», un mundo persistente con aires "pulp".
- Que nVidia se haya desentendido de los usuarios de 3dfx tras comprar la compañía.
- Que a estas alturas no haya parches para la versión española de «Medal of Honor».
- Que algunas compañías como Disney no aprovechen sus licencias para hacer mejores juegos.

## Humor

por Ventura y Nieto





# El Buzón
HABLANDO CLARO

**pues para conseguir las completas hay que pagar (como es lógico), y simplemente quería sugerir que alguno de estos juegos podrían ser alguna vez comentados en la revista.**

**Viyel Mo**

Dejando aparte que la política de la revista es publicar reviews exclusivamente de juegos completos, no de demos, damos prioridad a aquellos juegos que estén al alcance de la mayoría de los lectores, pero no existe ningún motivo para que no aparezca en la revista cualquier juego comercial.

## Schizm y Reah



**@ En la review de «Schizm» del número pasado, en el recuadro titulado "Dale envidia con el vídeo" (pag. 74), se afirma que la compañía de dicho juego, no lanzó en España su primer título «Reah». Dicha afirmación es falsa, ya que yo tengo el juego y además, si mal no recuerdo, vosotros mismos publicasteis el punto de mira.**

**Albert Buixadé Farré**

Muchos nos tememos que los duendes de la imprenta ¿? han vuelto a hacer de las suyas. «Reah», por supuesto, sí ha sido editado en España y, de hecho, su punto de mira fue publicado en nuestro número 46.

## La Polémica del mes

## PC vs Consolas

**@ Os escribo para apoyar la tesis de Luis Ortiz, en el buzón del número pasado. La verdad es que yo también estoy empezando a sentir cierta animadversión hacia las consolas. Dejando aparte la competitiva situación actual de su mercado, en el que lo normal será que sólo una de ellas consiga preponderar sobre las demás, lo que me parece más ilógico es gastarse casi el mismo dinero en un aparato tecnológicamente muy inferior a un PC, que además se encuentra limitado a un solo uso, y por si fuera poco tiene igualmente una vida limitada. David Rego**





Parece que el viejo debate de "consolas o PC" no pierde vigencia por más que vayan pasando años. Nosotros compartimos muchas de las razones que tú expones e incluso se nos ocurren bastantes más por las que el PC sería preferible a las consolas, pero la realidad es que las razones a favor o en contra de uno u otro bando serían interminables. Se trata, en cualquier caso, de una discusión académica, porque, si lo piensas bien lo verdaderamente importante no son las plataformas, sino los juegos.

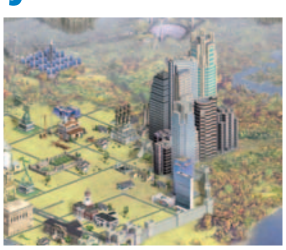
## Censura

**@ Me parece una tontería que grandes joyas no lleguen a nuestras manos porque a unos señores el juego les parezca violento o demasiado erótico. En todo caso que pongan recomendaciones. Yo oí algo sobre un juego llamado «Hooligans» y mi sorpresa es que oigo que lo censuran por ser muy violento. Pues a mí me parece que es el mejor en mucho tiempo, tampoco es tan violento; cosas groseras hay, como drogarse y cosas con señoritas, pero al estar en inglés apenas te enteras.**

**Iván Peralta Alvarez**

Por supuesto, –aunque no hemos jugado con el título que mencionas y no podemos pronunciarnos sobre él–, nosotros estamos también en contra de la censura, entendida como la prohibición radical de un juego que se considera "perjudicial" para los posibles usuarios, ya que muchas veces esa percepción depende de los ojos con los se quiera mirar un juego. En todo caso, el sistema de clasificación por edades de la ADESE es una garantía suficiente para que nadie compre a ciegas.

## Civilization y el castellano



**@ En la review del mes pasado de «Civilization III» dicen que es el primer «Civilization» traducido al castellano, y yo considero que eso no es verdad. Porque tanto una entrega «Call to Power» como «Civilization II» sí que estaban en nuestro idioma.**

**Manuel Castellón**

Por lo que nosotros sabemos, la primera versión que apareció publicada en nuestro país de «Civilization II» lo hizo sin traducir. Fue algún tiempo después, cuando se puso a la venta una versión traducida a nuestro idioma. En cuanto a «Call to Power II», que efectivamente apareció en castellano, no se considera parte de la saga «Civilizaton». En cualquier caso, está claro que la afirmación de la review era muy confusa. Nos esforzaremos para que no vuelvan a producirse confusiones semejantes.

## ¿2D ó 3D?

**@ Quiero opinar acerca de si las aventuras gráficas deberían dejar de lado las 2D y dar el salto definitivo a las 3D. Mi opinión es sencilla: ¿que más da? ¿Acaso un libro es mejor por la calidad del papel en que se imprima o lo bonito del dibujo de las tapas? Puede que la presentación te lo haga más llamativo, pero la verdad, una buena historia es una buena historia en edición de bolsillo o en tapa dura, y una vez metidos en faena no creo que nos pongamos a fijarnos en frivolidades de continente mas que de contenido.**

**Juan Manuel**

El apartado gráfico en las aventuras es un debate muy viejo entre los muchos seguidores de este género. Ahí queda tu opinión, que es francamente sensata a nuestro juicio. Y si algún aficionado más quiere apuntarse a esta polémica, nuestro buzón está abierto, como siempre, a cualquier opinión.



**Lo mejor...** El lanzamiento en España de **GameCube**, la nueva consola de Nintendo, que se producirá a principios del mes de mayo.



**Lo peor...** Los retrasos inprevistos de títulos de acción tan esperados por todos los aficionados como **«Hitman 2» y «Soldier of Fortune II»**

## Preguntas sin respuesta

**¿Qué...** podemos esperar de la miniserie televisiva basada en «Myst», producida por Mandaline, Cyan y Columbia Tristar?

**¿Cuántos...** millones de copias más serán capaces de vender «Los Sims», tras convertirse recientemente en el juego de PC más vendido de la historia?

**¿Cómo...** afectará a la comunidad de jugadores europeos de «EverQuest» que Sony Online se haya decidido a establecer un servidor en Ámsterdam?

**¿Quién...** ha sido el "espabilado" responsable de que la próxima expansión de «Delta Force», de Novalogic, esté ambientada precisamente en Afganistán, durante la operación "Libertad Duradera"?

**¿Por qué...** se cambia el nombre a «Unreal II» y «Unreal Tournament», a estas alturas del desarrollo?

**¿Qué...** pasará con la versión de PlayStation 2 de «Matrix», si se confirma el rumor de que Microsoft ha comprado Shiny, tras haber confirmado Interplay la venta del estudio?

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

# EN PRIMERA PERSONA

**¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.**

## En el punto de mira

### CIVILIZATION III

**A FAVOR**

### De nuevo genial

LA OTRA NOTA: **95**

Me parece que os habéis quedado cortos con «Civilization III», ya que si es, como decís, la mejor entrega de la serie, merecería una nota más alta que la de sus antecesores, ¿no? -Fernando García

Hombre, es cierto que este juego es mejor que los anteriores, pero también lo es que eso es lo mínimo que se le puede pedir a una secuela. De hecho, probablemente lo único que, en mi opinión, hace que este juego alcance una puntuación mayor es precisamente la falta de originalidad y la ausencia de un modo multijugador.

**Gabriel Pérez-Ayala** (autor de la review)



**EN CONTRA**

### Más de lo mismo

LA OTRA NOTA: **75**

Francamente, no entiendo a qué viene tanta historia con «Civilization III» cuando en realidad los cambios introducidos son mínimos y ni siquiera tiene modo multijugador. Es bueno, sí, pero no tanto. -Antonio García

Como he explicado justo en la contestación anterior, estoy totalmente de acuerdo con tus argumentos, pero sólo hasta cierto punto, y es que me parece que en este caso concreto estás sobrevalorando la importancia de la originalidad en un juego al que, por lo demás, no se le puede poner ni un solo "pero". Lo del modo multijugador sí que es importante, pero, en mi opinión, más que restarle puntos lo que sucede es que si se lo hubieran incluido su puntuación habría tenido que ser todavía más alta. De todas formas es verdad que ya va siendo hora de que lo incluyan.

**Gabriel Pérez-Ayala** (autor de la review)

## BLACK & WHITE CREATURE ISLE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

### Os habéis pasado

**Me parece que la nota que la habéis asignado a «Creature Isle» es muy exagerada porque no sólo se trata de una expansión, sino que elimina los dioses enemigos para introducir unos minijuegos que no pegan nada con el ambiente del juego.**

LA OTRA NOTA: **65**
**Angel Luis Díaz**

Es cierto que, tradicionalmente, las expansiones padecen una falta de originalidad con respecto a su antecesor, pero en este caso es precisamente el cambio del tono juego, con los minijuegos y la mayor ligereza introducida, lo que convierte a esta expansión en una oferta tan interesante. A mí al menos me parece preferible que las compañías intenten cosas nuevas en sus expansiones a que se limiten a estirar una fórmula ya probada añadiendo simplemente más niveles o nuevos enemigos o unidades.

**Jorge Portillo**
(autor de la review)

## WORMS BLAST

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 68

### Muy divertido

**No entiendo por qué le habéis puesto una nota tan baja a «Worms Blast» cuando vosotros mismos reconocéis que es un juego muy divertido. A mí si un juego me entretiene durante horas no me importa que no sea 3D o que no tenga un motor revolucionario ni todas esas cosas.**

LA OTRA NOTA: **88**
**Javier Pereira**

La diversión es un factor muy importante a la hora de puntuar un juego, y puedes estar seguro de que eso se ha reflejado en la nota de «Worms Blast». Lo que sucede es que el resto de cualidades (originalidad, tecnología, etc.) no son precisamente para tirar cohetes, y eso también hay que valorarlo. Por otra parte, la ausencia de un modo multijugador online es un lastre para el juego, y de tenerlo hubiera ganado muchos más puntos.

**Antonio Dopazo**
(autor de la review)

## HOT WHEELS JETZ

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 30

### A mí me gusta

**Me parece que le habéis puesto una puntuación bastante injusta a «Hot Wheels Jetz». Yo lo tengo y aunque es cierto que no es la octava maravilla del mundo mi hermano pequeño lo encuentra muy divertido. Además sus gráficos son bastante buenos.**

LA OTRA NOTA: **70**
**Ignacio Mata**

Como siempre, se trata de una cuestión de opiniones, pero a mí me parece que el hecho de calificar a un juego como "infantil" no debe ser una excusa para ocultar unas graves deficiencias técnicas y de desarrollo. En este caso concreto, aunque es cierto que el juego apunta algunas buenas cualidades, éstas no compensan sus fallos. No resulta demasiado difícil encontrar una buen número de juegos supuestamente "infantiles" que poseen las mismas cualidades que cualquier título "para adultos". ¿O es que acaso debemos tratar a los niños como a una especie de "subpúblico marginal"?

**Pablo Leceta**
(autor de la review)

## GRANDIA II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 35

### Rol clásico

**Creo que «Grandia II» se merecía una nota mucho mayor, aunque sólo sea por la escasez de títulos de su género, rol japonés, que padece el PC.**

LA OTRA NOTA: **80**
**Jaime Luján**

El hecho de que una cosa sea rara, por escasa, no implica que sea buena. El juego tiene un sistema de control penoso, sin ratón y, además, está sin traducir.

**Carlos Mateos**
(autor de la review)

## SCHIZM

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 50

### Buena aventura

**A pesar de lo que digáis «Schizm» es una gran aventura y merece una puntuación mayor. No me parece bien restarle puntos por ser difícil cuando también os quejáis cuando una aventura es fácil.**

LA OTRA NOTA: **80**
**Álvaro López**

Dejando el tema de la calidad de sus gráficos, lo que sucede con «Schizm» no es que sea complicado, sino que es absurdamente difícil. La solución de los puzzles no depende en muchas ocasiones de la habilidad, sino del mero azar.

**Gabriel Pérez-Ayala**
(autor de la review)

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Neverwinter Nights

## Paso al aspirante

**Ya falta muy poco para su publicacion, pero no hemos podido resistir la tentación de viajar a Canadá para jugar con una de las primeras versiones de «Neverwinter Nights». ¿Nuestra impresión? La espera ha valido la pena.**



### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- Utilizar el mismo personaje en el modo multijugador y en el individual.
- Tener un director que controle las partidas.
- Los centenares de opciones disponibles.
- El increíble editor incluido con el juego.
- La adaptación de las reglas de la tercera edición de D&D.

**NO nos gusta**

- Que sólo se pueda controlar a un personaje.
- Las reglas puedan llegar a ser demasiado complicadas.
- La configuración exigida para disfrutar del máximo detalle.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Causará furor entre los aficionados a los juegos de rol.

BUENO REGULAR MALO

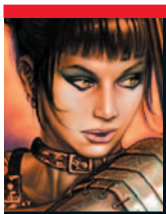
Pocos juegos han levantado tanta expectación entre los aficionados al rol como el inminente «Neverwinter Nights». Un interés totalmente justificado, ya que nunca hasta ahora se había desarrollado un juego de rol tan ambicioso como éste, ni que ofreciera una cantidad de posibilidades tan enorme.

### Las claves de un gran proyecto

Muchas son las razones que nos hacen pronunciarnos con tanto entusiamo sobre este último trabajo de la compañía canadiense Bioware, pero sobre todo, es el modo multijugador, en el que uno o más jugadores podrán adoptar las funciones del Dungeon Master, el que nos ha cautivado.
El juego reproduce, además, de manera casi fotográfica las reglas de la tercera edición del juego de rol de mesa "D&D", las más recientes ya que apenas llevan un año y medio en el mercado, y cuenta con un potente editor con el que podremos crear literalmente cualquier aventura que seamos capaces de imaginar.
Añadámosle a todo esto un acabado gráfico impresionante y una extensa y apasionante campaña y tendremos entre las manos la semilla de lo que podría llegar a ser la nueva referencia del género.

### Solo o en compañía

Si hay algo que diferencie a «Neverwinter Nights» de otros juegos de rol que también utilizan las reglas del D&D, y en concreto del archipopular «Baldur´s Gate», es la práctica ausencia de separación entre el modo individual y el multijugador. Una vez creado un personaje podremos utilizarlo indistintamente para jugar tanto en un modo como en otro, sin que el salto entre ellos suponga ninguna modificación en el personaje o requiera la pérdida de los objetos o habilidades adquiridas. Incluso la campaña oficial del juego, dividida en cuatro capítulos con un total de más de 60 horas de duración, podrá ser jugada indistintamente tanto en modo individual como en el multijugador.
Igualmente, resulta novedoso que cada jugador podrá controlar a un único personaje, y aunque podrá tener a su servicio, como mucho, a un mercenario, una criatura invocada y a otra poseída, estos sólo podrán recibir órdenes generales, nunca ser controlados directamente.



**¿Sabías que...** aunque actualmente "sólo" hay 75 personas trabajando en el juego, más de 125 han intervenido en el proyecto?





Los efectos luminosos son una constante a lo largo de todo el juego.



El juego tiene numerosos ambientes: interiores, ciudades, bosques...



El sistema de luces y sombras es francamente espectacular.

## ¿Una locura?

Por lo que respecta al sistema de control hay que destacar que la enorme abundancia de acciones disponibles para nuestro personaje consigue, por momentos, que éste se vuelva algo complejo. A nuestra disposición tendremos literalmente centenares de hechizos, habilidades, ataques especiales y objetos mágicos, lo cuál, a priori, puede desbordar al jugador. Afortunadamente, los autores del juego han desarrollado un ingenio- ►►

## A qué se parece...



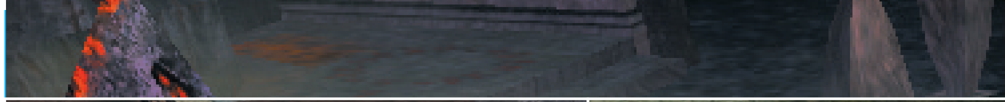
«Baldur's Gate» comparte la misma ambientación y utiliza las mismas reglas de "D&D", aunque en su edición anterior.



«Diablo» tiene también la posibilidad de controlar un único personaje así como el sistema de inventario y tiendas.



«Everquest», aunque sí es un mundo persistente, también tiene un entorno 3D y la misma ambientación fantástica.





■ Podemos optar entre tres tipos de cámara, cada una con un desplazamiento diferente.



■ Los combates reproducen fielmente las reglas del juego de mesa D&D.

## LOS DIRECTORES DE JUEGO, EL EDITOR Y EL SISTEMA DE PORTALES, ABREN UN MUNDO DE POSIBILIDADES AL ROL

so interfaz que requiere sólo del uso del ratón y que facilita enormemente la tarea. Por ejemplo, se ha añadido un sistema de atajos de teclado y una barra de acceso rápido, especialmente útil, que hacen que las tareas más lentas o complicadas, como seleccionar y lanzar un hechizo determinado, resulten mucho más sencillas. Por otra parte, las dificultades derivadas de la naturaleza totalmente tridimensional del juego, tales como los problemas para seguir correctamente el desarrollo de la acción, se ven solventados por la posibilidad de optar entre tres tipos de cámaras, lo que, al menos en principio, debería permitir a todo el mundo encontrar una vista a su medida.
Así podremos utilizar una cámara en perspectiva isométrica, estilo «Baldur's Gate», pero con total libertad para girarla, acercarla o alejarla, una cámara fija que sigue de manera automática las evoluciones de nuestro personaje al estilo de los juegos de la serie "Tomb Raider" y una cámara parecida a ésta última, pero en la que usamos las teclas A, W, S y D para desplazarnos y las teclas Q y E para deslizarnos lateralmente, en un estilo similar al de «Everquest».

### El amo del calabozo

La otra gran aportación al género es el concepto de Dungeon Master, algo que aunque ya había sido probado con anterioridad, como por ejemplo en «Vampire: The Masquerade», es exprimido hasta las últimas consecuencias en este nuevo juego de Bioware. La idea es que en una partida multijugador, uno o más de los jugadores implicados pueden adquirir el papel de director de juego, tal y como se hace en los juegos de rol de papel, y al igual que en aquellos, controlar de manera absoluta el flujo y el desarrollo de la aventura.
Los jugadores que ejerzan esta tarea contarán con un interfaz especial, realmente sencillo para la potencia que desarrolla, y podrán modificar sobre la marcha literalmente cualquier aspecto de la partida, añadiendo o retirando enemigos u



### Casi persistente





**LAS OPCIONES MULTIJUGADOR,** que permiten hasta un máximo de 64 jugadores en una misma partida, son un gran acierto. El límite de jugadores se podrá superar utilizando un sistema de portales que conectarán unos servidores con otros, creando algo parecido a un mundo persistente.

**AL CREAR UN MÓDULO,** el director podrá colocar un portal e indicar la dirección I.P. de un equipo, de forma que al cruzarlo lleve a los personajes a una partida que se esté ejecutando en este ordenador.

**EL SISTEMA DE PORTALES** permitirá jugar de manera indefinida cambiando de servidor en servidor, entre los cientos de ordenadores de todo el mundo en los que se estén ejecutando de forma permanente partidas.





Los encuentros creados con el editor se ajustarán de forma automática al poder de los jugadores.



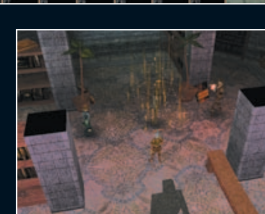
Al crear nuestro personaje podemos personalizar su apariencia tanto como deseemos.



## Toma el control



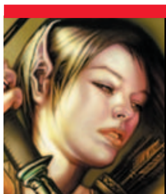




**EL SISTEMA DE CONTROL** utiliza el ratón para realizar todas las acciones mediante una especie de menús contextuales.

**TODAS LAS ACCIONES** que es posible realizar sobre cualquier elemento del juego aparecen en unos iconos, al pulsar el botón derecho del ratón, que representan todas las acciones que es posible realizar sobre él, tanto las directas (atacar), como las indirectas (lanzar un hechizo), que a su vez generan una nueva serie de iconos entre los que elegir.

**PARA FACILITAR LAS TAREAS** más complejas se ha incluido una barra de acceso rápido con tres líneas de doce huecos cada una. A cada uno de estos huecos es posible asociarle una acción cualquiera de entre todas las disponibles para nuestro personaje, desde el lanzamiento de un hechizo concreto hasta al utilización de una habilidad especial o un objeto de la mochila o, incluso, la repetición de una frase de diálogo.



### ¿Sabías que...

las voces del juego original van a ser realizadas por la misma compañía que realizó el genial doblaje de «Medal of Honor»?

objetos, participando en los diálogos de los jugadores con los PNJs, abriendo o cerrando determinadas zonas del escenario, o, por supuesto, tomando el control directo de cualquier criatura. En cualquier momento, además, el director podrá lanzar cualquiera de los hechizos disponibles en el ►►

## LA ABSOLUTA FIDELIDAD AL ESPÍRITU DE LOS JUEGOS DE ROL DE MESA CLÁSICOS ES UNA DE LAS CLAVES DEL JUEGO

juego, podrá curar, resucitar o aniquilar a cualquiera de los jugadores, asignarles oro o puntos de experiencia,… Una lista de posibilidades, en fin, tan extensa que consigue que nos cueste muy poco creer al productor del juego, Tren Oster, cuando nos dice que "es lo más parecido que se puede conseguir en un ordenador a un Dungeon Master de verdad".

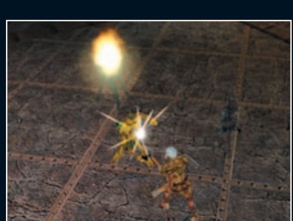
### Un editor profesional

El complemento perfecto para la posibilidad de dirigir las partidas es, sin duda, el editor que se incluirá con el juego y que nos permitirá diseñar partiendo desde cero un módulo tan complejo como deseemos.
Quizá la mejor forma de describir brevemente la espectacular potencia de este editor, –probablemente el más completo que se haya distribuido nunca para el público en general–, sea explicando que es exactamente el mismo que Bioware ha empleado para crear la campaña original del juego y que todas las opciones utilizadas por ellos, desde el diseño de los mapas hasta la creación de los diálogos de los PNJs estarán igualmente disponibles para los compradores de «Neverwinter Nights».
Semejante potencia le otorga una complejidad potencial enorme, pero ésta, afortunadamente, se ve atemperada por la inclusión de abundantes asistentes que permiten, hasta al usuario menos avanzado, crear un módulo muy completo en menos de un par de horas sin ningún tipo de complicación. Para aquellos usuarios que se sientan con fuerzas, eso sí, el editor

### Personaliza tu personaje



**EL PROCESO DE CREACIÓN** de nuestro personaje en «Neverwinter Nights» es todavía más elaborado que el que teníamos que realizar en los juegos de la serie "Baldur´s Gate", ya que tanto las razas, como las posibles clases de los personajes han visto aumentado su número.



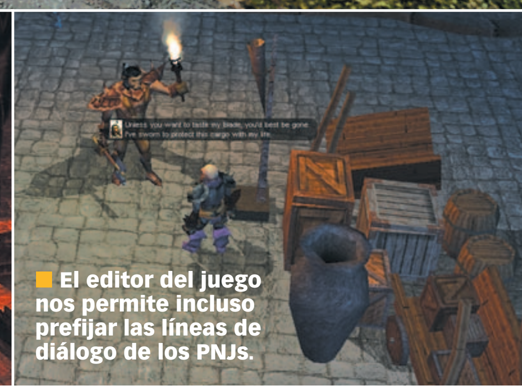
**LA PRINCIPAL NOVEDAD** introducida por las reglas de la 3ª edición es que ahora no tendremos que tirar dados para generar las puntuaciones de habilidad, sino que dispondremos de 27 puntos para repartir entre todas ellas. Igualmente, el antiguo sistema de habilidades se ha visto sustituido por otro más complejo que permite una especialización mucho mayor.



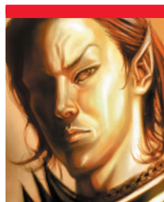
Tenemos a nuestra disposición más de doscientos hechizos diferentes.



La campaña incluida posee un argumento muy rico y elaborado.



El editor del juego nos permite incluso prefijar las líneas de diálogo de los PNJs.



### ¿Sabías que...

los diseñadores del juego contaron con las nuevas reglas de la tercera edición de "D&D" bastante antes de que éstas salieran a la venta?

cuenta incluso con un lenguaje propio de programación, el NWNScript, similar al lenguaje C, con el que es posible alcanzar niveles totalmente profesionales.

### Tecnología y mucho más

En cuanto al apartado tecnológico hay que hacer referencia obligada al espectacular motor 3D del juego, no sólo por la elevada calidad y nivel de detalle de todos los modelos, tanto los de los escenarios como los de personajes y criaturas, sino también por el estupendo uso que hace de las texturas, especialmente en lo referente a los reflejos sobre las superficies metálicas, y, sobre todo, por sus excepcionales efectos luminosos y su fantástico sistema de luces y sombras. Este último, que es comparable por su calidad al del mismísimo «Blade», le confiere al juego un realismo asombroso, infrecuente en un título de este género.
Tanta potencia, eso sí, tendrá como siempre un elevado precio en forma de requisitos técnicos, y es que aunque al parecer el juego funcionará incluso en un Pentium II a 300 MHz, para poder disfrutar de toda su calidad habrá que disponer de un Pentium III de gama alta y de una tarjeta gráfica GeForce 3.
Nosotros, como todos los aficionados al género, también llevábamos más de un año preguntándonos si «Neverwinter Nights» conseguiría superar las cimas de excelencia alcanzadas por la serie "Baldur´s Gate". Tras haber jugado con esta primera versión y aunque aún es pronto para asegurar nada, nuestra impresión es que la respuesta a esta pregunta es un rotundo sí y es que «Neverwinter Nights» lleva camino de revolucionar un género que tras «Baldur´s Gate» había quedado bastante estancado.

J.P.V.

▶En preparación:
**PC**
▶Estudios/Compañía:
**BIOWARE/ INFOGRAMES**
▶Género:
**ROL**
▶Localización:
**SÍ (SIN CONFIRMAR)**
▶Fecha de lanzamiento:
**Junio 2002**
▶Página web:
***www.bioware.com/games/neverwinter_nights/***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Soldier of Fortune II Double Helix

## Acción directa

**Dentro de muy poco podremos disfrutar de uno de los arcades más trepidantes y violentos de su género. La competencia es dura, pero este título tendrá, en la fórmula del entretenimiento sin complicaciones, su mejor arma.**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- ▲ La animaciones, gestos y posturas de los enemigos.
- ▲ La complejidad y precisión del sistema de daños corporales.
- ▲ La división de las misiones en escenas cinematográficas.
- ▲ La enorme variedad y realismo de las armas disponibles.

**NO nos gusta**

- ▼ El motor gráfico no luce tanto como en otros títulos.
- ▼ El desarrollo se limita a la masacre paulatina de soldados.
- ▼ El entorno no es todo lo interactivo que esperábamos.
- ▼ Las pobres texturas de algunos escenarios y personajes.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Promete, aunque será difícil que arrase en su género.

BUENO REGULAR MALO

Es evidente que un juego de acción tan esperado como «Soldier of Fortune II» debe ofrecer una actualización tecnológica, además de incluir suficientes aspectos innovadores. En «Soldier of Fortune II» volvemos a asumir el rol de implacable mercenario antiterrorista, pero en un escenario totalmente diferente, centrándonos en labores de rescate, asalto, infiltración o eliminación. El argumento ha sido reescrito desde cero. Ahora, nuestro papel como soldado de fortuna nos sumergirá en diversas misiones antiterroristas, en el contexto de una guerra bioquímica entre los gobiernos de varios países con grupos terroristas.

### Cambios necesarios

Uno de los cambios más visibles en esta segunda parte de «Soldier of Fortune» respecto a su antecesor es el realismo con el que se han trasladado los escenarios de los enfrentamientos, así como el comportamiento de las armas y la inteligencia artificial avanzada de los enemigos.

El equipo de Raven Software se ha valido del entorno bélico original para aprovechar al máximo ese universo militar que tan de moda está hoy en día, poniendo a nuestra disposición una inmensa plantilla de ametralladoras, rifles de asalto, artillería pesada y “gadgets” militares, de acuerdo con las localizaciones de cada misión.

En la selva, por ejemplo, los guerrilleros utilizarán granadas y ametralladoras AK-47, mientras que nuestro personaje se valdrá de equipamiento avanzado del ejército norteamericano: prismáticos, rifles de precisión o ametralladoras con tubo lanzagranadas).

Pero que nadie se asuste todavía, porque aunque la variedad y realismo de las armas será patente, «Soldier of Fortune II» no explotará el área de la simulación táctica, sino más bien todo lo contrario. El concepto de “solo ante el peligro” dominará el desarrollo principal, dejándonos escasos instantes para la reflexión y limitando intencionadamente nuestras tácticas a una correcta adaptación a las características orográficas de cada escenario; desde los oscuros callejones de un barrio ruso en plena tem-

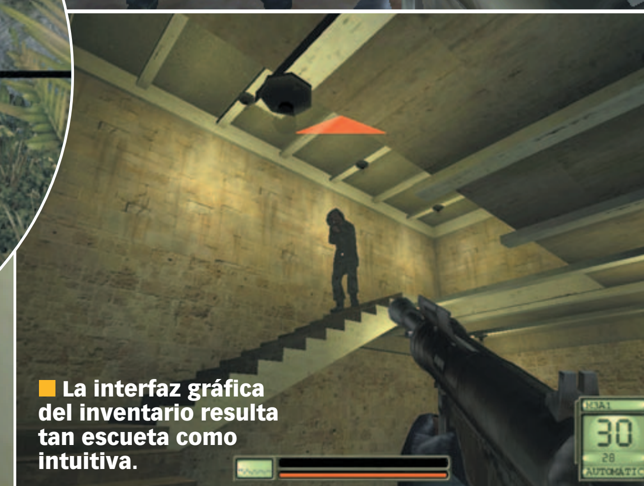


**¿Sabías que...** el sistema de daños implementado para representar heridas utiliza un método de detección de colisión de balas píxel a píxel?

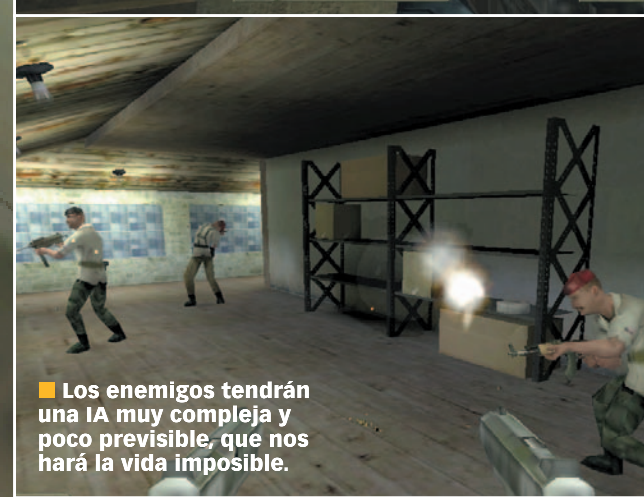




La interacción con personajes no jugadores será uno de los aspectos más desarrollados.



La interfaz gráfica del inventario resulta tan escueta como intuitiva.



Los enemigos tendrán una IA muy compleja y poco previsible, que nos hará la vida imposible.

pestad hasta el calor sofocante de una frondosa selva, adornados por efectos meteorológicos de sorprendente realismo.

## Espectacular

La espectacularidad es uno de los fuertes del juego, visible en forma de estupendas explosiones, aterradores gestos de dolor de los enemigos o geniales combinaciones de armas a dos manos (ametralladora Uzi y Desert Eagle, por ejemplo). Pese a que el argumen- ►►

## A qué se parece...



«Medal of Honor» contiene escenas con vehículos móviles y personajes aliados similares a «Soldier of Fortune II».



«Return to Castle Wolfenstein» comparte la linealidad de la acción y la IA de los enemigos.



«Ghost Recon» también incluye modos de disparo alternativos (por ráfagas) y un gran realismo en las armas.



## ADRENALINA Y GRANDES DOSIS DE PURA ACCIÓN LINEAL SON LAS CLAVES DE ESTA PREVISIBLE PROPUESTA

to no es nada del otro mundo, las escenas cinemáticas han sido intercaladas con las escenas jugables de manera casi transparente, dando una continuidad a los saltos entre misiones. Esto quiere decir que durante el juego interactuaremos con personajes no jugadores, aliados y enemigos, del mismo modo que existirán pequeños recorridos conversacionales en los que se nos informará de nuestros objetivos de manera detallada.

El comportamiento y disposición de los terroristas ha sido adaptado a cada conflicto hasta tal punto que se comunicarán entre ellos en su lengua nativa.

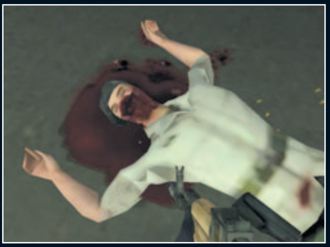
### Tecnología adaptada

A estas alturas no es ningún secreto decir que «Soldier of Fortune II» utiliza el motor gráfico de «Quake III Arena» a modo de esqueleto. Sin embargo, Raven Software es una compañía que se ha labrado un gran prestigio en la modificación de los "engines" de Id Software a lo largo de los años, y por lo tanto es de esperar que la cantidad de mejoras implementadas hayan valido la pena.

Tres son los nombres de las modificaciones más importantes : la tecnología de renderizado GHOUL2, el sistema de terrenos ARIOCHE, y el sistema de inteligencia artificial LICH. Tan curiosos nombres corresponden, respectivamente, a un complejo mecanismo de animación de esqueletos que incluye los procesos de iluminación, partículas, pieles, y detección de daños (heridas), un sistema de manejo de escenarios extremadamente extensos y un complejísimo sistema de inteligencia arti-

## Sistema de daños

**LA LINEA VIOLENTA** que marcó su predecesor seguirá presente en «Soldier of Fortune II», a pesar de las críticas que suscitan entre los sectores más tradicionales de nuestra sociedad este tipo de juegos, pero diciendo definitivamente adiós al gore gratuito y dando paso en su lugar a una física de fluidos detallada y muy realista. Esto ha sido posible gracias a la implementación de un sistema de daños (tanto visuales como efectivos) vinculado a puntos de colisión, y no a mera espectacularidad visceral.



**LA POTENCIA DE CADA ARMA** determinará directamente los "destrozos" ocasionados (desde un simple arañazo en la pierna a un auténtico festival de vísceras) aunque los más morbosos podrán ensañarse con los cuerpos abatidos para comprobar lo comentado en estas líneas. Hay gente para todo.

### ¿Sabías que...

la versión final incluirá un generador aleatorio de misiones que alargará sustancialmente la experiencia de juego individual?



El sistema de partículas, explosiones y efectos ambientales alcanza cotas realmente elevadas.





## Detalles de calidad





**MULTITUD DE PEQUEÑOS DETALLES** confieren solidez a este título, de forma que el terreno por el que nos movemos se asemeje en todo lo posible a la realidad, mostrando complejos efectos de partículas. La espectacularidad de efectos tan clásicos como humo y explosiones viene acompañada además de casquillos de bala, manchas de sangre o salpicones de nieve.

**LOS CRISTALES** son un buen ejemplo de la física de partículas implementada, puesto que en lugar de "desaparecer", se fragmentan de forma equitativa según el área de impacto.

**LOS EFECTOS METEOROLÓGICOS** son también muy realistas y sorprendente. las gotas de lluvia impactan sobre el suelo mojado y las briznas de hierba se mueven por efecto del viento.

ficial basado en directivas base. La primera de las tres tecnologías permite que todos los elementos gráficos compuestos por polígonos se muevan y reaccionen de forma natural. La última de ellas, y quizás las más importante en cuanto a jugabilidad, asigna a los enemigos un sistema de reacciones ante sucesos, o lo que es lo mismo, los enemigos son "capaces" de oír nuestros pasos, valorar el peligro y actuar en consecuencia.

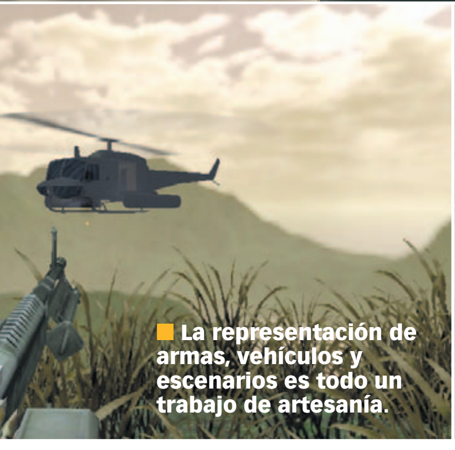
### Y mucho más...

Pero como no sólo de gráficos vive el aficionado, el juego incluye una banda sonora que varía en función de la acción, así como soporte para sonido envolvente. Por otra parte, el sistema de juego del apartado multijugador será muy similar al propuesto por referentes como «Counter-Strike», con dos equipos divididos en terroristas y contraterroristas.

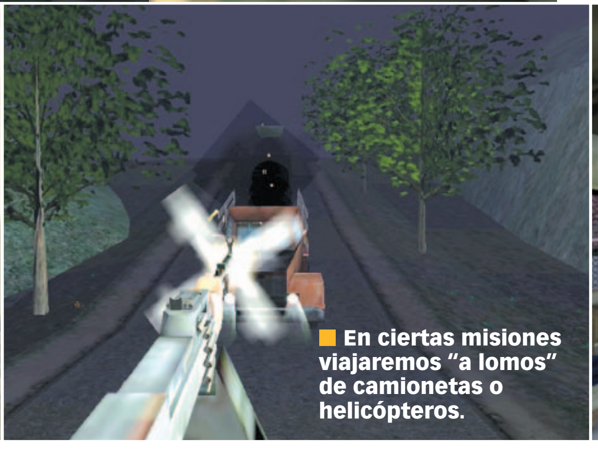
Es innegable que «Soldier of Fortune II» ofrecerá lo que se esperaba de él: adrenalina y grandes dosis de acción lineal.

**J.M.**

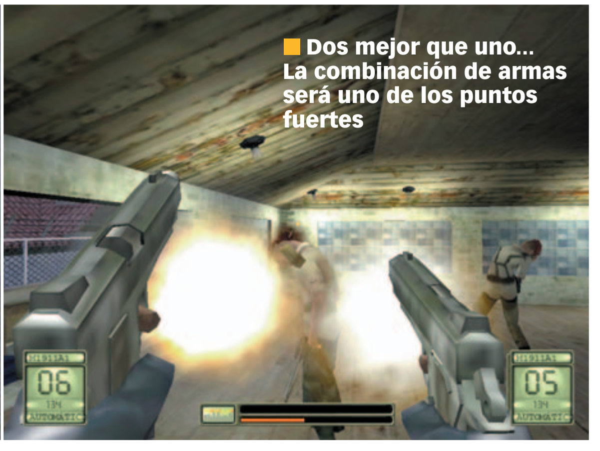
- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO DE 2002**
- Página web: ***www.ravensoft.com/soldier2.html***



La representación de armas, vehículos y escenarios es todo un trabajo de artesanía.



En ciertas misiones viajaremos "a lomos" de camionetas o helicópteros.



Dos mejor que uno... La combinación de armas será uno de los puntos fuertes



# Spider-Man The Movie

## ¡¡Te enredará!!

**Aunque no es la primera aparición de Spiderman en un juego, sus creadores aseguran que este proyecto va mucho más allá de la película. Vista la primera versión del juego, podemos asegurar que este título promete, y mucho.**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- La variedad de acciones y habilidades del protagonista.
- La enorme calidad gráfica del juego.
- Que no sólo se haya adaptado la película, incluyendo muchos nuevos escenarios y enemigos.
- La gran libertad de movimientos y el excelente ajuste de las perspectivas y cámaras.
- El respeto por el universo Marvel.

**NO nos gusta**

- A veces se parece mucho a juegos anteriores de Spidey.
- El apartado multijugador. El equipo se niega a contar nada al respecto.

**PRIMERA IMPRESIÓN:**

Los amantes de la acción tienen ante sí una verdadera joya.

BUENO REGULAR MALO

Spiderman vuelve a lo grande. Y no es sólo que se trate de la conversión de la película del verano a videojuego. La experiencia acumulada por Treyarch y Activision en los juegos de superhéroes, con la licencia de Marvel y Columbia apoyando el proyecto, permite hablar de «Spider-Man. The Movie», como un título realmente espectacular y, a priori, muy atractivo.

Acción, sí, y también parte de aventura. En realidad, «Spider-Man. The Movie», toma la licencia de la película como un apoyo (que no viene nada mal de cara a la publicidad y el "marketing", dicho sea de paso), aunque sigue una línea de diseño muy similar a la de anteriores juegos protagonizados por el personaje.

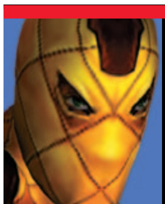
Según Treyarch, este proyecto es más una continuación que una renovación. Plataformas, acción, personajes, un entorno 3D en que la cámara sigue en todo momento al protagonista, posibilidad de trepar por paredes y techos, escurrirse por conductos angostos, balancearse con la ayuda de telas de araña, mover y desplazar grandes objetos… Muy, muy similar, a grandes rasgos, a lo que todos los usuarios de PC ya pudieron ver, y no hace muchos meses, en «Spider-Man», aunque aumentado hasta la enésima potencia gracias al uso de tecnología de vanguardia.



### Más que el film

Así, lo que el equipo ha puesto en práctica es una serie de buenas ideas, apoyándose en una potente tecnología. También, y pese al propio título del juego, «Spider-Man. The Movie» no se limita tan sólo a adaptar la película que se estrena este verano en todo el mundo. En ésta, el personaje de la Marvel aparece en el comienzo de su "carrera" como superhéroe y se desvela el modo en que Peter Parker se convirtió en Spiderman, presentando además como su gran oponente al Duendecillo Verde.

El juego se desmarca bastante de este punto de partida para, en sus más de treinta fases y cerca de una decena de enemigos finales,



### ¿Sabías que...

el productor del juego era, en su infancia, un auténtico fanático de los cómics y series de animación de Spiderman?

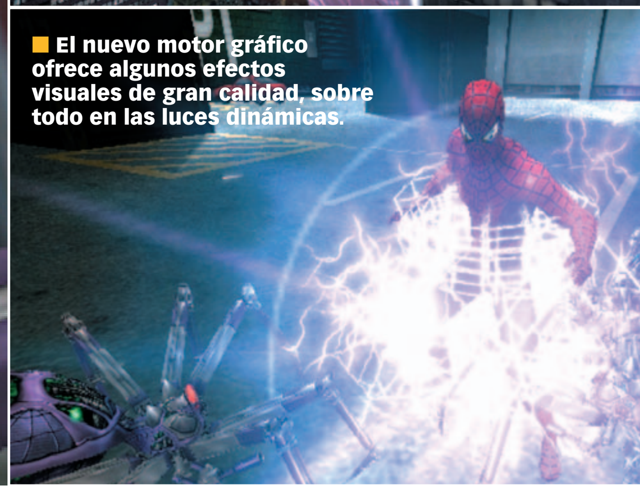




La combinación de las habilidades de Spiderman y la libertad de movimientos y cámaras, ofrece en el juego secuencias espectaculares.



El duendecillo verde es uno de los enemigos principales en el juego, aunque se han incluido muchos más.



El nuevo motor gráfico ofrece algunos efectos visuales de gran calidad, sobre todo en las luces dinámicas.

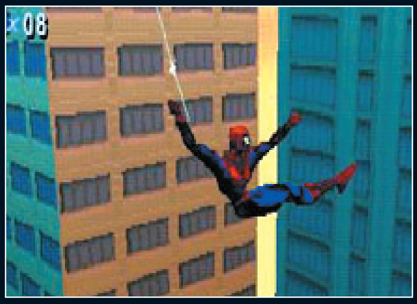
ofrecer una mayor variedad de personajes del universo Marvel, y hacer de Spiderman un híbrido entre personaje de juego de lucha, héroe dotado de superpoderes y saltimbanqui... en el mejor sentido de la palabra.

Al contrario de lo que se podría esperar, el juego no incluirá ninguna escena sacada directamente de la película. En lo tocante a secuencias cinemáticas. Todo él, visualmente, es un trabajo exclusivo de Treyarch, aunque Columbia y Marvel han asesorado y supervisado el desarrollo.

## Variedad de acción

Las espectaculares escenas de acción de la película, sobre todo las que se desarrollan en exteriores, están siendo perfectamente ▶▶

## A qué se parece...



El diseño de acción y de las habilidades del protagonista se inspiran en «Spider-Man».

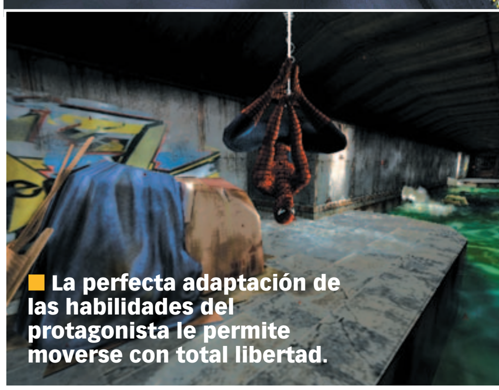


Las luchas de superhéroes encuentran una referencia en «X-Men: Mutant Academy 2».

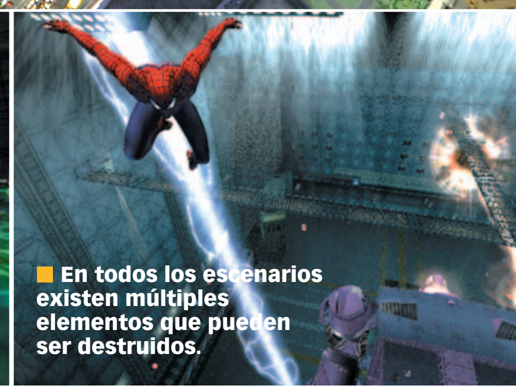
## NO ES SÓLO UNA VERSIÓN DE LA PELÍCULA, E INCLUYE MÁS ENEMIGOS Y UNA GRAN VARIEDAD DE ESCENARIOS



■ Llama la atención la enormidad de los escenarios exteriores y el detalle que se ha puesto en su diseño.



■ La perfecta adaptación de las habilidades del protagonista le permite moverse con total libertad.



■ En todos los escenarios existen múltiples elementos que pueden ser destruidos.

adaptadas al juego. En especial, los vuelos de Spiderman sobre Nueva York, colgado de sus redes, así como los enfrentamientos contra el Duendecillo Verde.
Algunas secuencias son impresionantes, con explosiones por doquier, efectos visuales, multitud de elementos que aportan "vida" al entorno, estructuras destructibles, etc. El jugador, en principio, no se ve limitado en su deambular por los escenarios, y las cámaras responden perfectamente a las necesidades del juego.
Como ya ocurría en anteriores títulos de Spiderman, el sistema escogido para la visualización de la acción se basa en transparencias aplicadas a los objetos opacos –paredes, edificios, etc.–, cuando el personaje se acerca a ellos. La cámara "traspasa" estas estructuras, para seguir detrás del personaje, y el objeto en cuestión se vuelve transparente. Si unimos la rotación del entorno a esta técnica, encontraremos un sistema muy notable para evitar cualquier problema en la jugabilidad, sobre todo al movernos por interiores. Cuando Spiderman trepa por paredes y techos, éste parece el único modo de seguir la acción, evitando problemas de visualización. Pero también va más allá de lo meramente estético. El personaje puede proyectar sombras que los enemigos son capaces de ver, aún estando nuestro Spidey en el techo.

### ¿Demasiado iguales?

Sí llama la atención, por lo que hemos podido ver de «Spider-Man. The Movie», que en algunos aspectos es demasiado similar a anteriores juegos protagonizados por el personaje. De hecho, una fase en la que perseguíamos a Vulture por los cielos de Nueva York, era prácticamente igual a aquella, en «Spider-Man», en la que Venom saltaba de edificio en edificio, mientras Spiderman se desplazaba todo lo rápido que podía para no perder su pista.
Por fortuna, otros niveles ofrecen un diseño totalmente nuevo y, además, plantean objetivos muy variados a nuestro protagonista: desde resolver complejos puzzles a rescatar rehenes; de acabar con un enemigo a localizar trampas fatales… Suficiente diversidad como para resultar adictivo y atractivo, sin caer en la reiteración.
Lo que quizá sí echamos de menos es una diferencia más marcada entre las distintas plataformas en que se está desarrollando el juego. Sobre todo, por las posibilidades que, en un momento dado, se pueden derivar de la opción multijugador. El PC se presenta como la máquina perfecta para ello, pero sus autores no quieren desvelar todos los detalles del juego hasta que esté a la venta. Según afirman, pretenden guardar todas las sorpresas que sea posible para que el jugador vaya encontrando desafíos a medida que avanza en la aventura. Es una opción respetable, pero saber de antemano lo que vamos o no a encontrar, tampoco nos parece que implique necesariamente desvelar sus "secretos".
En definitiva, «Spider-Man. The Movie» presenta una serie de aspectos muy atractivos en su primera versión. Calidad gráfica, acción, cantidad y variedad de misiones, enemigos poderosos y una ambientación digna de elogio. Algo que cualquier aficionado siempre agradece y que puede hacer del juego uno de los bombazos de este verano.

F.D.L.

### Spider-Man para todos

**PC Y CONSOLAS**, con especial atención a las máquinas de nueva generación, se verán beneficiadas de la aparición de «Spider-Man. The Movie». Xbox, PS2, GameCube e incluso la pequeña Gameboy Advance cuentan con sus respectivas versiones del juego. Aunque la última observará notables diferencias respecto a las demás, se ha pretendido que todo lo tocante a jugabilidad se sitúe a un gran nivel.



**LA TECNOLOGÍA** es una baza importantísima en el juego, que gracias a la más nueva generación de hardware permitirá ofrecer el que, quizá, se pueda considerar el juego más cuidado en cuanto a calidad gráfica, dentro de este peculiar subgénero de la acción. El motor 3D, sobre todo en Xbox y PC, ofrece unos resultados soberbios en la adaptación de la película al videojuego.

### ¿Sabías que...



en la última colección de cómics Marvel de Spiderman, Peter Parker es, según su curriculum, además de fotógrafo, diseñador de páginas web?

- En preparación: **PC, PS2, XBOX, GAMECUBE, GAMEBOY ADVANCE**
- Estudios/Compañía: **TREYARCH/ACTIVISION**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO DE 2002**
- Localización: **SÍ (textos y voces)**
- Página web: **www.universeofheroes.com/game_themovie.html**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Morrowind: The Elder Scrolls III

## Rol para expertos

**En 1996 apareció «Daggerfall», un juego de rol que proponía un revolucionario sistema de juego no lineal. Seis años después, llega la continuación y la pregunta se hace inevitable: ¿Estará a la altura de su predecesor?**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- Gran libertad de acción y desarrollo no lineal.
- Gráficos de primera clase y completamente en 3D.
- Mundo muy detallado, extenso y creíble.
- Montones de personajes con los que interactuar.
- El prometido editor tiene grandes posibilidades.

**NO nos gusta**

- Necesitará de una muy buena traducción.
- Será un juego exclusivo para roleros empedernidos.
- Requerirá una tarjeta potente para disfrutarlo al 100%.

**PRIMERA IMPRESIÓN:**

Prometé. Muy cuidado y lleno de detalles.

BUENO REGULAR MALO

A diferencia de otros títulos de rol como «Baldur's Gate», donde se maneja y gestiona a un grupo de poderosos héroes en una sucesión de batallas épicas, en «Morrowind» el planteamiento es más intimista. El jugador controla a un único personaje y contempla el mundo desde sus ojos. Es posible optar por una vista en tercera persona si se desea, pero la palabra clave aquí es "inmersión" y la sensación de trasladarnos a un mundo fantástico, poblado por variopintos personajes y monstruos, es mayor en primera persona.

### Atención al detalle

Para conseguir este objetivo, la atención al detalle que se está poniendo en la creación del mundo de «Morrowind» roza límites increíbles. En total habrá unos treinta asentamientos, entre ciudades y pueblos, para que el jugador los explore a sus anchas. Estos asentamientos tienen casas, tiendas y cofradías cuyos interiores están siendo recreados con precisión de arquitecto, amén de contar con todo tipo de detallado mobiliario para reforzar la sensación de que son lugares habitados y no meros espacios decorativos. Los baúles, estanterías y cajones de cada casa contendrán todo tipo de objetos cotidianos. El caso de los libros es particularmente llamativo, ya que el jugador incluso puede ponerse a leerlos físicamente, como si de novelas se trataran.



Por supuesto, los asentamientos estarán repletos de habitantes con los que interactuar de forma creíble. En «Morrowind» los lugareños cobran un importante papel en el desarrollo del juego. Ya que hay multitud de misiones en las que el jugador tiene que obtener información, y esa información se consigue, en la mayoría de los casos, charlando con los personajes que pasean por las calles o habitan las casas. El sistema de charlas sigue un sistema tipo hipertexto: los tópicos de conversación aparecen resaltados para que el jugador pinche sobre los que quiere indagar, además también se dispone de una lista de temas conocidos para sacar a colación



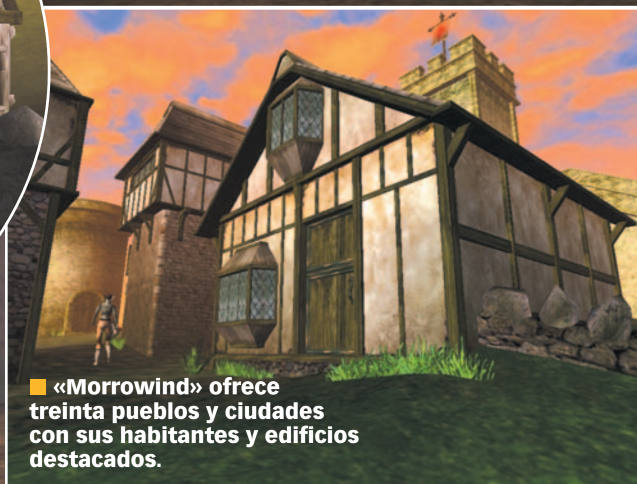
**¿Sabías que...**

el editor incluido en el juego ha sido el utilizado por los propios diseñadores para dar forma al mundo de «Morrowind»?

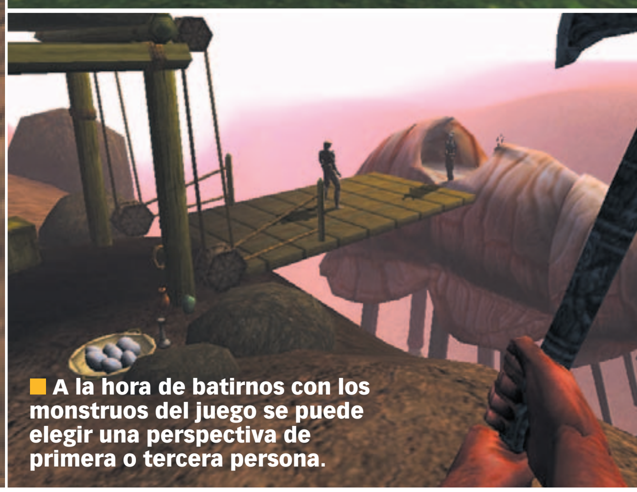




Los elementos de los escenarios con los que se puede interactuar son muchos y variados.



«Morrowind» ofrece treinta pueblos y ciudades con sus habitantes y edificios destacados.



A la hora de batirnos con los monstruos del juego se puede elegir una perspectiva de primera o tercera persona.

cuando se estime oportuno. La disposición de un personaje en particular hacia el jugador es importante a la hora de determinar la información que está dispuesto a proporcionarle, y se ve modificada por cosas como la apariencia, las acciones o el uso de habilidades de comunicación, como la persuasión o la intimidación. Los personajes recuerdan sus encuentros con el jugador, de manera que un mercader mejorará su disposición si se le hizo una buena compra, por ejemplo. Por último, cabe destacar que todas las conversaciones se resolverán a golpe de texto, pero algunos personajes tendrán frases habladas para darles color.

## Juego no lineal

Uno de los puntos fuertes de «Morrowind» es su estilo de juego no lineal. Hay una misión principal –relacionada con el regreso de un culto maligno que está contaminando a las gentes y a la tierra de Morro- ►►

## A qué se parece...



«Daggerfall»: La referencia más clara es su propio antecesor, del que ha heredado el estilo de juego.



«Gothic» es otro juego de estilo abierto, con un mundo extenso y personajes muy creíbles.


Los NPC cuentan con una IA muy desarrollada. Este mercader, por ejemplo, estará más dispuesto a ayudarnos si le compramos algo.

## LA INMERSIÓN COMPLETA del jugador en un mundo fantástico es una de las claves del diseño en «Morrowind»

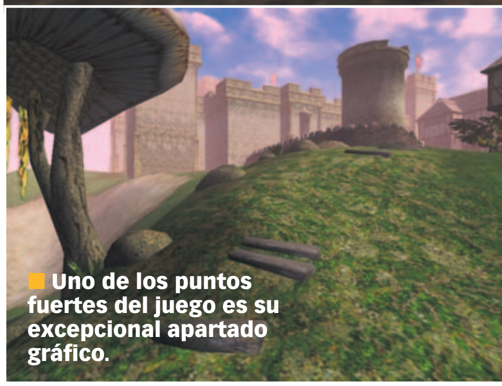
wind–, pero el jugador puede, y debe, entretenerse con multitud de misiones alternativas para ganar experiencia y rango en el juego.

### A tortas con los monstruos

Naturalmente, no todo en «Morrowind» va a ser hacer turismo. También hay oscuros calabozos para explorar y montones de peligrosos monstruos con los que combatir. Para matar a un adversario, lo único que el jugador tiene que hacer es preparar un arma o conjuro y pulsar un botón del ratón. El uso de los hechizos consumirá puntos de magia, y los ataques con armas desgastarán los puntos de fatiga. La habilidad con las armas y los atributos del personaje –fuerza, resistencia, agilidad...– determinan las posibilidades de éxito de los ataques, el daño que hacen y la cantidad de fatiga de la que se dispone para resolver un combate prolongado. Un rudimentario método de determinación de impactos decidirá si un ataque en particular ha golpeado en una zona protegida o no. El jugador hará bien en conseguirse cuanto antes protectores para los combates, porque una simple dentellada podrá matar al personaje si le alcanza en alguna parte especialmente sensible de su cuerpo.

### Nuevos mundos

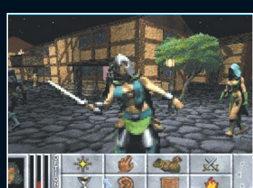
No podemos dejar de lado el editor del juego, una herramienta que sus desarrolladores están publicitando como una de las más potentes jamás incorporadas en un videojuego. Será la clave para alargar la vida útil de «Morrowind», ya que éste no incorporará opciones de multijugador.


Uno de los puntos fuertes del juego es su excepcional apartado gráfico.


La aventura no tiene un desarrollo lineal. Hay una misión principal y multitud de misiones alternativas.

### Por arte de magia





**LA SERIE "ELDER SCROLLS"** comenzó con un juego llamado «Arena», y tuvo su apogeo en el segundo episodio, titulado «Daggerfall». Posteriormente aparecieron «Battlespire» y «Redguard», dos juegos también ambientados en el mundo de «Elder Scrolls», pero que se consideran productos menores situados fuera de la línea principal de la serie. «Morrowind» es la continuación oficial de «Daggerfall», y de ahí el subtítulo de «The Elder Scrolls III».

**«MORROWIND» COMPARTE CON «DAGGERFALL»** el estilo de juego abierto, el sistema de creación del personaje manejado por el jugador y el método de conversación con los personajes controlados por el ordenador. A diferencia de «Daggerfall», en «Morrowind» los entornos han sido diseñados manualmente y no están generados al azar.

### ¿Sabías que...



en el reparto de voces de «Morrowind» participa Lynda Carter, la actriz que interpretó a Wonder Woman en la serie televisiva de los 70?

Con el editor los jugadores podrán crear todo lo que se les antoje, desde objetos mágicos a complejas misiones y acontecimientos predefinidos, sin olvidar los calabozos llenos de monstruos y las ciudades pobladas por personajes controlados por el ordenador.
Los desarrolladores tienen la esperanza de que surja una comunidad de usuarios que publique gratuitamente sus creaciones en Internet y alarguen la vida del juego. Dada la excelente acogida que tuvo «Daggerfall», las posibilidades de que esta estrategia salga bien parecen elevadas. En la versión beta que hemos probado, el editor no estaba disponible, así que no podemos juzgar todavía cómo de difícil será utilizarlo. Según los diseñadores, el interfaz consistirá en un sencillo principio de "pinchar y arrastrar" con el que los jugadores podrán crear ciudades y calabozos como si estuviesen montando piezas de Lego. Lo mejor de todo es que las modificaciones creadas con el editor tendrán un formato de "plug-in", lo cual permitirá instalarlas y desintalarlas fácilmente con un gestor de modificaciones. Sea como fuere, es evidente que una herramienta tan versátil en manos de la inquieta comunidad de "roleros" tiene un potencial enorme.

### Prometedor

Entre el editor, su extenso y detallado mundo y los magníficos gráficos, «Morrowind» apunta a ser uno de los mejores y más completos juegos de rol del año. Sin embargo, es un hecho que, últimamente, el favor del público parece decantarse por títulos en la línea de «Baldur's Gate 2», menos abiertos, pero más directos y sencillos. En cualquier caso, los jugadores de rol empedernidos tienen buenos motivos para esperar grandes cosas.

**G.P.H.**

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **BETHESDA SOFTWORKS**
- Género: **ROL**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **JULIO DE 2002**
- Página web: **www.elderscrolls.com**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Hoverace
## Velocidad suicida en el futuro



**El género de las carreras intergalácticas vuelve a nuestros PCs con «Hoverace», un programa de velocidad y combate, en el que los jugadores conducirán un vehículo futurista por escenarios abiertos y casi ilimitados.**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- La libertad de movimientos que tenemos en el control de las naves.
- La calidad de los gráficos y de los efectos especiales.
- Su increíble adicción.
- La física de conducción y las espectaculares colisiones.

**NO nos gusta**

- Los excesivos requerimientos para un juego de velocidad.
- La escasa originalidad de su planteamiento.
- Las armas son las mismas de siempre.
- El argumento inexistente.
- La escasez de niveles de juego.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** Poca originalidad y mucha tecnología. Tendremos que esperar.

BUENO REGULAR MALO

Los aficionados a la velocidad y a la acción pueden encontrar en «Hoverace» la horma de su zapato. Los autores de «Codename: Outbreak» vuelven a la carga con un juego de conducción y batallas espaciales que da paso a una adictiva mezcla entre simulador de carreras y arcade en primera persona. Un programa poco original pero muy jugable que sigue la estela de juegos como «WipeOut», «Star Wars Racer» o «Megarace». Un juego que, a priori, tiene alicientes suficientes para hacerse un hueco en nuestros discos duros, pero sobre el que planean algunas dudas por su excasa originalidad.

### Libertad de movimientos

«Hoverace» es básicamente un juego de carreras, en el que lo más importante es cruzar la línea de meta antes que nuestros rivales. En este sentido, la principal aportación del programa es que permite una libertad de movimientos total, de tal forma que el jugador puede explorar cada escenario en busca de los mejores atajos. Pero «Hoverace» también incluye elementos propios de un arcade de disparos. Dado que todas las naves portan armamento, habrá que cazar y evitar ser cazado, además de competir por la victoria de la carrera. «Hoverace» cuenta con 16 niveles individuales, divididos en cuatro ambientaciones distintas. También incorpora opciones multijugador aunque todavía no se han confirmado las modalidades de juego disponibles en la versión final.

El jugador puede elegir entre 15 vehículos diferentes, clasificados según el propósito para el que fueron diseñados: militares, de reconocimiento, policiales... Cada modelo tiene sus propios atributos, tales como peso, aceleración, estabilidad o puntos de anclaje para armas. Las naves pueden ser modificadas a lo largo del juego, recogiendo bonus o ganando dinero en las diferentes carreras.

En el juego podemos manejar hasta 10 armas distintas, ya sean primarias (ligeras, teledirigidas y de gran rapidez de disparo) o secundarias, como misiles, cañones y otras armas pesadas.



**¿Sabías que...**

además de los dieciséis niveles disponibles, encontraremos cuatro niveles secretos que tendremos que conseguir "destapar"?

### Excelencia técnica

Los creadores de «Hoverace» han utilizado un motor 3D de última generación y un sistema físico capaz de calcular de forma fidedigna las consecuencias de los impactos entre vehículos, con objeto de recrear una am-





El juego destaca por su tecnología fuera de serie y sus gráficos espectaculares.



El juego propone en el modo individual, 16 niveles divididos en 4 ambientes.

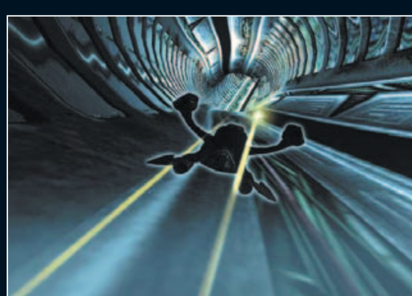


La increíble sensación de velocidad es uno de los puntos fuertes del juego.

## A qué se parece...



«NY Race» también está centrado en las carreras futuristas de vehículos ultrarrápidos.



«Megarace 3» nos obligaba a competir y luchar en entornos extraños y agresivos.

bientación realista y apasionante. Las mayores innovaciones están en el apartado de IA, que implementa en los corredores patrones de conducta aleatoria, determinados según los condicionantes de la carrera.

Todos estos alardes tecnológicos exigirán a nuestro ordenador una gran potencia de cálculo. Aunque el juego podrá funcionar en plataformas de gama media, los creadores del juego aseguran que será preciso un equipo de gama alta (Athlon 1.4 GHz, 256 MB RAM y GeForce 2 GTS) para disfrutar del programa en todo su esplendor. Si ellos avisan...

**D.D.F./I.C.C.**

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **GSC GAMEWORLD**
- Género: **VELOCIDAD / ACCIÓN**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2002**
- Página web: ***www.gscgame.com/english/hoverace/***



# 1914 The Great War

## Rigor histórico

**Dejando a un lado su propio sistema de juego, la principal novedad que encierra este juego de estrategia por turnos, es su ambientación en la Primera Guerra Mundial. Una interesante aportación a un género bastante saturado.**

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- La elevada calidad del motor gráfico 3D.
- La ambientación en la Primera Guerra Mundial.
- La absoluta libertad a la hora de plantear las misiones.
- El rigor histórico en las misiones y en las unidades.
- El sistema de evolución por experiencia de las unidades.

**NO nos gusta**

- Que sólo se puedan controlar 40 unidades por cada bando.
- El límite de cuatro jugadores para el modo multijugador.
- Los elevados requisitos que exigirá la versión final del juego.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** La estrategia por turnos nunca tuvo tan buena pinta. El realismo es total.

BUENO REGULAR MALO

La Primera Guerra Mundial, conflicto bélico injustamente olvidado de manera recurrente por los diseñadores de videojuegos, es el escenario en el que se desarrolla «1914», un juego de estrategia con gran rigor histórico que nos permite revivir escenas tan interesantes como los combates de trincheras o los primeros enfrentamientos masivos de artillería.

Aunque su sistema de juego por turnos resulta un poco anacrónico en las corrientes de la estrategia actual, lo cierto es que una larga lista de características positivas y originales prometen hacer de este título una oferta a tener en cuenta.

### Variedad de unidades

En total el juego dispone de setenta unidades diferentes, absolutamente reales, entre las que figuran desde el avión del Barón Rojo hasta los tanques Mark IV británicos o los famosos trenes de artillería franceses.

Aunque, en principio, el motor de «1914, The Great War» no pone límites técnicos al número de unidades controladas, a la hora de jugar en la versión final, este número se restringirá a cuarenta por bando para evitar una excesiva complejidad.

El juego incluye dos campañas, protagonizadas por los aliados y por las potencias centrales, respectivamente, cada una de ellas con quince misiones y aunque su desarrollo es básicamente lineal, cuenta también algunas misiones extra para los jugadores que alcancen los objetivos con especial habilidad.

El desarrollo de las misiones individuales, por el contrario, es completamente abierto, de manera que en todo momento podemos optar entre diferentes estrategias para completarlas.

Cuenta también con un modo multijugador que permite enfrentarse hasta cuatro jugadores repartidos, eso sí, en dos bandos.

Una única cámara, que podemos girar, acercar o alejar a nuestro gusto, nos permite visualizar el campo de batalla. En él destaca el detalle tanto de los diferentes escenarios como de los modelos. Para conseguir esta calidad e incorporar efectos visuales y climatológicos, el juego utiliza un avanzado motor gráfico.

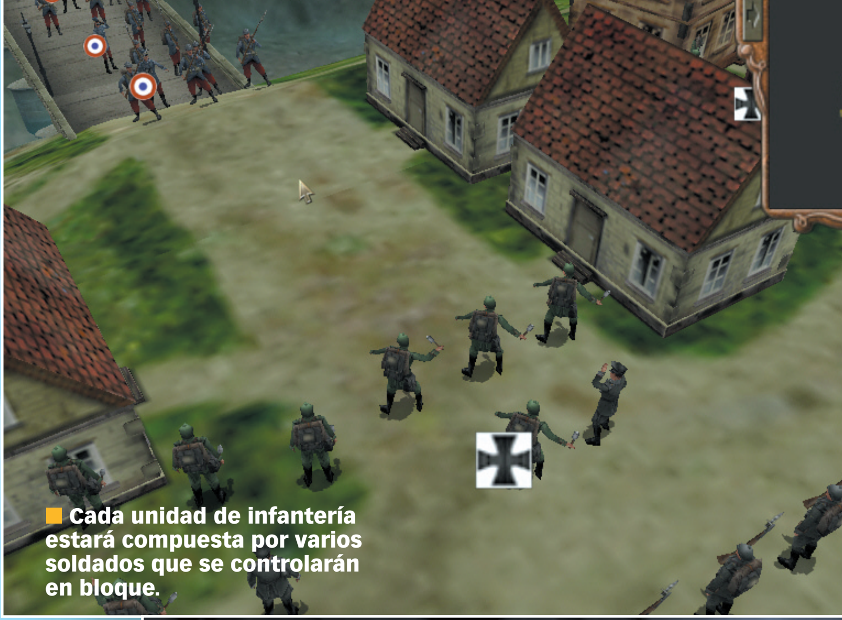
Resulta especialmente interesante la capacidad del ju-



**¿Sabías que...**

los diseñadores usaron como modelos algunas armas auténticas de la Primera Guerra Mundial heredadas de sus familiares?





Cada unidad de infantería estará compuesta por varios soldados que se controlarán en bloque.



El juego reproduce fielmente la ambientación de la Primera Guerra Mundial.



A la hora de jugar podemos elegir entre los aliados y las potencias centrales.

## A qué se parece...



«Empire Earth», al llegar al periodo histórico adecuado, resulta ciertamente similar a «1914».



«Combat Mission» transcurre durante la Segunda Guerra Mundial y también es por turnos.

gador para influir en el terreno, ya sea, por ejemplo, destruyendo edificios u otras estructuras, como fijando alambradas o limpiando los escombros para dificultar o facilitar, según la situación, el paso de la infantería.

La contrapartida a esta calidad es un elevado coste en términos de potencia necesaria para ejecutarlo. Requiere para funcionar una tarjeta 3D de segunda generación: Voodoo2 o similar.

En cualquier caso, salvo por este "detalle", el juego resultar muy prometedor. Esperamos con impaciencia su aparición para ver si la versión final cumple con todas las expectativas creadas.

**D.D.F./J.P.V.**

▶En preparación:
**PC**
▶Estudios/Compañía:
**TINODE/FISHTANK**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización:
**SIN CONFIRMAR**
▶Fecha de lanzamiento:
**SIN CONFIRMAR**
▶Página web:
***NO DISPONIBLE***

# Tomb Raider: The Angel of Darkness



La nueva aventura de Lara Croft ya tiene nombre: «The Angel of Darkness». Asimismo, la heroína tiene nuevo "look" y la historia da un giro hacia unos derroteros más tenebrosos y macabros. Para poner todo ello en marcha, el equipo de Core Design ha echado mano también de un nuevo diseño de acción. A tenor de lo visto hasta ahora, no es descabellado afirmar que «Tomb Raider» bebe de las fuentes de otros títulos bien conocidos, como «Metal Gear», dando un toque a la acción más estratégico. Sin embargo, y según sus creadores, aún quedan muchos secretos por descubrir en este renovado «Tomb Raider», que promete sorprender a propios y extraños. Casi tanto como la nueva imagen de Lara Croft, de la que puedes contemplar en estas páginas un pequeño acercamiento a un estilo mucho más duro, si cabe.




Micromanía



# ASÍ TRABAJAMOS

**¿Quieres sabes cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.**

## Desde la redacción



Luis Escribano

### Y la fuerza acompañó

Una de las cruces con las que tenemos que cargar los aficionados a "Star Wars", es la mala calidad, en general, de casi todos los videojuegos que aparecen ambientados en el universo de George Lucas. No tenemos más que recordar engendros como «Battle for Naboo», por poner el ejemplo más dramático. Por fortuna, con «Jedi Knight II: Jedi Outcast» tenemos que quitarnos el sombrero, ya que se trata de un soberbio juego, que viene a sumarse a la larga lista de excelentes títulos de de acción («Medal of Honor», «Max Payne», etc...) que últimamente vienen apareciendo para compatibles.

**Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

**Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

**Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

**No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

**Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

**Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

**Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

**Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

**Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

**En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

**Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

**Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

**La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

## Al detalle

**En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.**

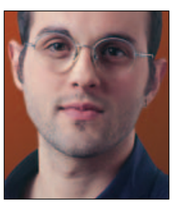



**LA REFERENCIA**
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

**INFOMANIA**
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

## Quién es quién

**Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.**



**NACHO CUEZVA**
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Freedom Force, Medal of Honor: Allied Assault, Jedi Knight II



**JORGE PORTILLO**
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Civilization III, Freedom Force, Age of Kings, Jedi Knight II.



**JUAN ANTONIO PASCUAL**
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Schizm, Max Payne, Heroes of M&M IV



**GABRIEL PÉREZ-AYALA**
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Combat Mission, Freedom Force.

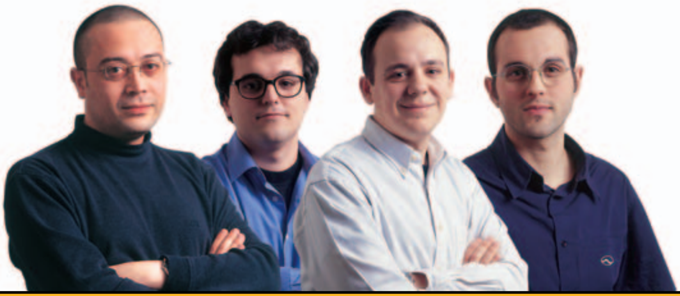


**JACOBO MARTÍNEZ**
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II, C&C Renegade, Red Alert 2, Virtua Tennis.

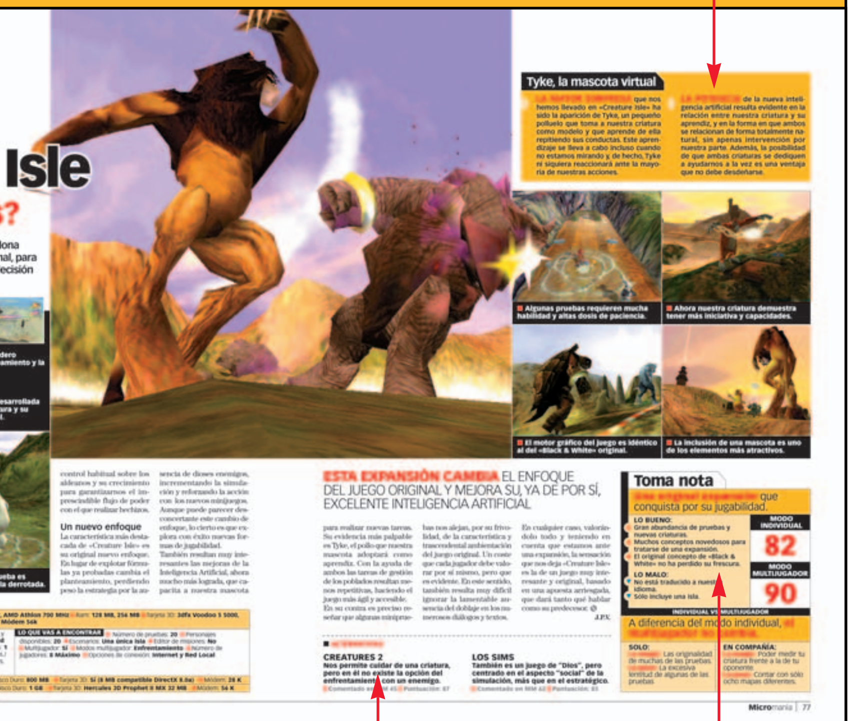
**LA CUESTIÓN DEL MES**

**¿Qué estilo prefieres para un juego de acción: La Segunda Guerra Mundial o Star Wars?**

- Nacho Cuezva: Me es indiferente, con tal de que esté bien realizado.
- Jorge Portillo: La ambientación no importa mientras el juego sea épico.
- Juan Antonio Pascual: Yoda siempre me pareció más simpático que Winston Churchill.
- Gabriel Pérez-Ayala: Lo mejor sería enfrentarse a los nazis con una espada de luz.
- Jacobo Martínez: El sable láser es más seductor que un rifle mauser.



**RECUADROS**
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.




**ALTERNATIVAS**
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

**TOMA NOTA**
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

## Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

**0-29** **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

**30-49** **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

**50-69** **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

**70-79** **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

**80-89** **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

**90-100** **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

### JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

### JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

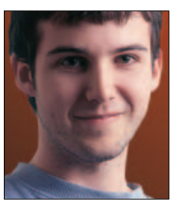
## En pocas palabras

### SÍ nos gusta

- Que por fin haya un juego realmente bueno de "Star Wars" como «Jedi Knight II».
- Que la conversión de «Virtua Tennis» sea tan adictiva como la versión de Dreamcast.
- Que haya un JDR de superhéroes, como «Freedom Force».
- Que en EA no se hayan dormido en los laureles, y hayan hecho para el mundial una versión con muchas novedades de su «FIFA 2002»
- Que se haya incluido multijugador a «Tony Hawk's Pro Skater 3» y que sea tan bueno y adictivo.

### NO nos gusta

- Que «Incoming Forces» tenga un argumento tan original y un desarrollo tan malo.
- Las pocas novedades introducidas en «Heroes of M&M IV»
- Los escasos modos multijugador de «Freedom Force».
- La ausencia de ayudas para un juego tan complicado como «Combat Mision».
- El delirante sistema de juego, entre otras cosas delirantes, de «Monsterville».
- Que no se haya aprovechado toda la potencia del PC en la conversión de «Virtua Tennis».



**ANTONIO DOPAZO**
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Jedi Knight II

La Segunda Guerra Mundial, porque es más romántico.



**ANSELMO TREJO**
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Mundial FIFA 2002, Medal of Honor.

Me gusta más como explota un AT-AT Walker que un Panzer.

## Índice de contenidos



# Jedi Knight II: Jedi Outcast

## Sobresaliente

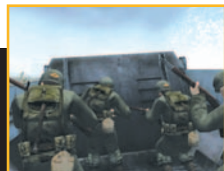
**Anticipándose a la fiebre "Star Wars" que con seguridad viviremos en breve, llega «Jedi Outcast», una simbiosis perfecta entre aventura y acción que apasionará a los más fanáticos y convencerá a todo los jugadores.**

Las apariencias engañan. Tanto, que si se nos preguntase a ciegas sobre el desarrollo de «Jedi Outcast», imaginaríamos un repetitivo arcade en primera persona basado en eternas batallas contra soldados imperiales. Y si bien en este juego volvemos a asumir el papel del mercenario Kyle Katarn, este será el único nexo de unión con anteriores entregas, ya que el argumento evoluciona de forma inmediata, desenvolviendo una intrigante trama que nos sumergirá de lleno en el universo "Star Wars".

### Imposible comparar

El juego comienza de forma intencionadamente brusca, situándonos en unas tópicas instalaciones imperiales. Para sorpresa de todos, nuestro personaje no dispone de poderes jedi, y ni siquiera esgrime un flamante sable láser fosforescente.

### La referencia



**MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT**

- **En «Jedi Outcast» los escenarios también son enormes y preciosistas.**
- **La IA de los rivales es muy avanzada en ambos.**
- **Hay pocas cosas tan atractivas como un argumento basado en el universo de "Star Wars".**



**Los escenarios han sido diseñados para plasmar fielmente el universo Star Wars.**



**Los duelos multijugador rememoran los mejores momentos de vividos ante la gran pantalla.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Athlon 1.3 GHz, Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Kyro II 64 MB, Voodoo 3 2000** ▶CONEXIÓN: **Cable, ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Texto, Voces y manuales) ▶Edad Recomendada: **Sin confirmar** ▶Estudio: **Raven Software** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CD: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Mayo de 2002** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.311 Ptas)* ▶Página web: ***www.lucasarts.com/products/outcast*** Ofrece imágenes, trailer, fondos de escritorio y enlaces a "fansites".

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de Fases: **24** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Escenarios: **8** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **7** ▶Número de Jugadores: **32** ▶Opciones de Conexión: **TCP/IP**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Athlon/Pentium 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 OpenGL** ▶Módem: **56k, RDSI**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Athlon/Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB OpenGL** ▶Módem: **Cable, ADSL**





Los soldados imperiales actúan y hablan como en la saga original lo que contribuye a sumergirnos plenamente en la aventura.



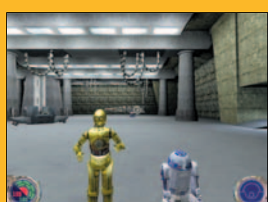
Todos los personajes disponen de un acabado gráfico soberbio.



Las luchas con caballeros oscuros son el punto fuerte de «Jedi Outcast».

## Caras conocidas





**LUKE SKYWALKER,** como Maestro Jedi absoluto, en esta historia que se desarrolla años después de la derrota del emperador Palpatine, aparecerá en la aventura. Tanto personajes como escenarios son claramente reconocibles y ese es uno de los mayores alicientes del juego.

**LANDO, R2D2 O C3PO** también hacen acto de presencia en momentos clave muy bien argumentados, lo que viene a reforzar la sensación de estar sumergidos de lleno en una nueva continuación, tanto o más interesante que las cinematográficas.

**LAS ESCENAS CINEMÁTICAS** de transición no son el único sitio en el que nos encontramos con caras conocidas. En cualquier caso no queremos desvelar ninguna sorpresa.

**LAS CLAVES DEL JUEGO** SON UN CONJUNTO DE DETALLES BRILLANTES, MANEJADOS POR UN ARGUMENTO SÓLIDO Y UN TOQUE DE AVENTURA NADA HABITUAL EN ESTE GÉNERO

Sin embargo, pronto nos veremos envueltos en una conspiración que nos obligará a retomar el papel de caballero jedi descarriado, utilizando la fuerza como herramienta, resolviendo puzzles para avanzar por naves, vertederos, templos o pantanos y enfrentándonos a caballeros oscuros, robots de vigilancia o mercenarios al servicio del imperio.

Desde los primeros instantes de juego, salta a la vista una puesta en escena de lujo, notable tanto por las indumentarias, armas y artilugios de los personajes como por la enorme riqueza arquitectónica de los escenarios, que evocan directamente a la saga original.

El estilo «Jedi Knight» sigue presente al 100%, pero ha sufrido una mejora tan espectacular que queda desvinculado de odiosas comparaciones, e incluso nos hace olvidar que el núcleo del juego está basado en el motor de «Quake III Arena».

### Personajes y sonidos "de cine"

Una de las grandes bazas del juego es el peso específico de todos los personajes no jugadores que pueblan «Jedi Outcast», ya sean amigos o enemigos. Tanto a nivel gráfico como argumental, su interacción con nuestro personaje es genial, amén del enorme nivel de detalle de las texturas de sus rostros y cuerpos.

Igualmente, la inteligencia artificial ha sido ideada para dar realismo a cada raza. Los stormtroopers atacan en grupos de forma coordinada, mientras que los caballeros oscuros se presentan desafiantes ante nosotros... Incluso los caracteres "de relleno" sirven para otorgar una cierta magia a la atmósfera del juego.

Y si los gráficos son soberbios, nos falta una palabra que haga justicia a los efectos sonoros. Los solda- ►►





La mayoría de puzzles y acertijos disponen de una solución equilibrada.



En la última misión podremos montar a lomos de un imponente "AT-ST Walker".



Los efectos atmosféricos y el uso de luces y partículas rozan el sobresaliente.

## ¡Menuda ambientación!





**EL EVIDENTE SALDO TECNOLÓGICO** respecto a «Jedi Knight» no es sólo apreciable a simple vista en las imágenes adjuntas, sino que se adivina también quién se encuentra detrás de un juego tan cercano a una película interactiva como este.

**GEORGE LUCAS** y su equipo de Lucasfilm han sido los encargados de supervisar el proyecto en ciertos aspectos técnicos, así como de proporcionar maquetas, fotografías y planos de las estructuras creadas para "Star Wars"... ¿De qué otra forma se entendería sino una ambientación tan espectacular y fiel a la trilogía original?

**LAS MODALIDADES ONLINE,** EN SU MAYORÍA, SON MERAS ADAPTACIONES DE COMPETICIONES YA CONOCIDAS, AUNQUE EXISTEN TRES MODOS ADICIONALES INÉDITOS Y TREPIDANTES

dos imperiales, por ejemplo, nos exhortan a rendirnos o a identificarnos, en ese tono metálico tan oído en la trilogía original, mientras los alienígenas expelen curiosas frases subtituladas en momentos clave. Todo ello, majestuosamente orquestado por John Williams. No hay nada comparable a la excitación producida por el sonido del sable láser emergiendo de la empuñadura de Kyle Katarn, a la serenidad de los diálogos de Luke Skywalker dirigiéndose a nuestro personaje en tono paterno, o a los pitidosde las unidades R2, entre otros. El juego, por desgracia, no dispone de soporte efectivo para sonido envolvente, por lo que cualquiera que desee disfrutar de efectos multicanal tendrá que conformarse con replicar los altavoces delanteros a los traseros.

### El multijugador

Los autores del juego no han dudado en magnificar todos los aspectos innovadores del modo individual para su disfrute a través de TCP/IP, por lo que ahí donde todos esperábamos un insípido "deathmatch" con rifles láser, nos topamos con espectaculares luchas basadas en el uso y dominio de las más variopintas técnicas jedi. Aunque algunas de las modalidades online son meras adaptaciones de competiciones ya conocidas (todos contra todos y capturar la bandera) existen tres modos adicionales inéditos: Jedi Master –un jugador lleva el sable láser y los



## ¿Mercenario o Jedi?

**PISTOLA O SABLE LÁSER** es, en realidad, la decisión que determina cómo nos vamos a afrontar el juego. Es además, la clave para demostrar la variedad de situaciones posibles. Una vez obtenidos los poderes básicos de la fuerza será el propio jugador quién escoja su estilo de lucha para enfrentarse a los diferentes enemigos del modo más adecuado.

**SIN USAR APENAS ARMAS** "de fuego" se puede completar el juego, es decir, sólo con el sable láser y los poderes jedi. Es posible también completar el 80% de las misiones únicamente con detonadores termales, rifles desintegradores y lanzagranadas, lo que será posiblemente muy valorado por aquellos que prefieren los juegos de acción en primera persona.



En algunos pasajes necesitaremos la ayuda de unidades robóticas.



En nuestra aventura nos toparemos con objetos y lugares muy familiares.



En ocasiones nos enfrentaremos a enemigos especialmente duros.



Algunas alturas sólo pueden ser alcanzadas con la ayuda de la "fuerza".

demás deben arrebatárselo–, Duel –se dispone una arena para dar cabida a trepidantes luchas "uno contra uno"– y Holocron, en el que los poderes de la fuerza son cosechados del escenario en forma de ítems. Todo esto viene respaldado por un sistema de enfrentamientos estilo "Star Wars", en el que cada jugador dispone de un sable láser con tres estilos diferentes de lucha, amén de un listado de poderes que permiten configurar a gusto de cada cual el lado escogido y el balance entre cada aptitud.

Por si todo esto pareciese poco, los más fanáticos de Lucas verán su sueño realizado, pudiendo escoger el color de su sable láser, su personaje insignia o visitando escenarios como La Estrella de la Muerte, Bespin City o La Sala de carbonita.

### Agradable sorpresa

«Jedi Outcast» es una sorpresa en todos sus aspectos. Divierte, engancha y nos hace evadirnos del mundo conocido a un universo de magia, acción y cine, mucho cine. Puede que todavía existan personas que desconozcan la trilogía original de "Star Wars" o que incluso rehuyan de sus pretensiones, pero aún en ese caso, el juego les convencerá y atrapará sin remisión. «Jedi Outcast» es, ante todo, un conjunto de detalles sobresalientes, manejados por un argumento sólido y un toque de aventura nada habitual. Muy recomendable.

**J.M.**

## Toma nota

**La más adictiva** e inteligente adaptación del universo "Star Wars".

**LO BUENO:**
- ▲ El soberbio acabado de personajes, escenarios y efectos sonoros.
- ▲ La facilidad de manejo del sable láser y los poderes de la "fuerza".
- ▲ La perfecta combinación de acción, puzzles y plataformas.

**LO MALO:**
- ▼ Los "saltos" gráficos y los tiempos de carga en equipos lentos.
- ▼ Te quedas con ganas de más.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 92 | 85 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

En todos los modos de juego la ambientación **es increíble.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Las luchas con sables láser.
**Lo peor:** La escasa complejidad de los puzzles.

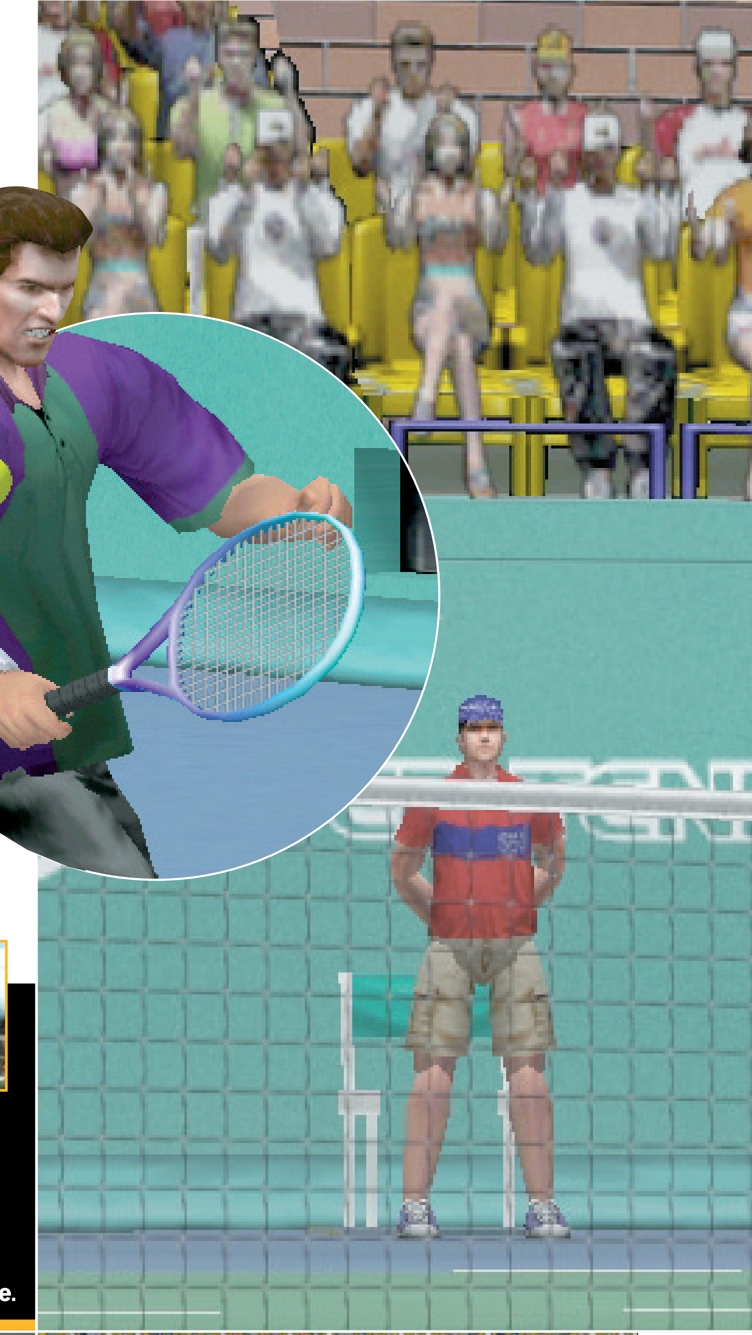
**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Las batallas en puentes y precipicios.
**Lo peor:** La sensación de asfixia con más de 16 jugadores.

■ **ALTERNATIVAS**

**HERETIC II**
**La perspectiva en tercera persona y el uso de las armas y hechizos es muy similar al de «Jedi Outcast»**
▶Comentado en MM 48 ▶Puntuación: 93

**PROJECT EDEN**
**Si los puzzles de «Jedi Outcast» te parecen sencillos, aquí encontrarás un reto sólo apto para "genios".**
▶Comentado en MM 81 ▶Puntuación: 86

**Review**
A EXAMEN



# Virtua Tennis

## Puro vicio

**Al final todo llega, y la esperadísima conversión al PC del genial «Virtua Tennis» ya está en nuestras manos, con la misma endiablada jugabilidad de siempre. Nos inclinamos ante el nuevo Rey del tenis.**

Lo que distingue a «Virtua Tennis» como el mejor juego de tenis del momento es, sin duda, la prodigiosa sencillez de su control. Hasta los neófitos de este deporte empiezan a jugar de forma alucinante desde el principio. Mientras en otros juegos de tenis hay que calcular con exactitud el momento de iniciar la ejecución del golpe, «Virtua Tennis» apuesta por la intuición e inmediatez, y es casi imposible no acertar al menos a devolver el golpe, ya sea de derecha o revés, soltando el brazo o bloqueando –la forma la decide automáticamente el colosal motor de cálculo de física, movimientos y detección de choques–.

Aún mejor resulta el hecho de que «Virtua Tennis» también deja jugar a los que buscan un simulador, porque si queremos dirigir la bola a las esquinas o darle

### La referencia



**FIFA 2002**

- **«Virtua Tennis» no explota al máximo las prestaciones del PC, al contrario que «FIFA 2002».**
- **El sistema de control es igualmente versátil y sencillo, ambos destacan en este aspecto.**
- **En «Virtua Tennis» llegamos a adquirir un control absoluto en poco tiempo y muy fácilmente.**




**Los sombreados en tiempo real de los jugadores y demás elementos están muy bien conseguidos.**




**No se ha descuidado el detalle: los recogepelotas y el juez de silla miran al jugador al servicio.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **AMD Athlon 1 GHz, Pentium III 733 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce DDR 32 MB, GeForce 2 MX400** ▶Conexión: **Red Local.**

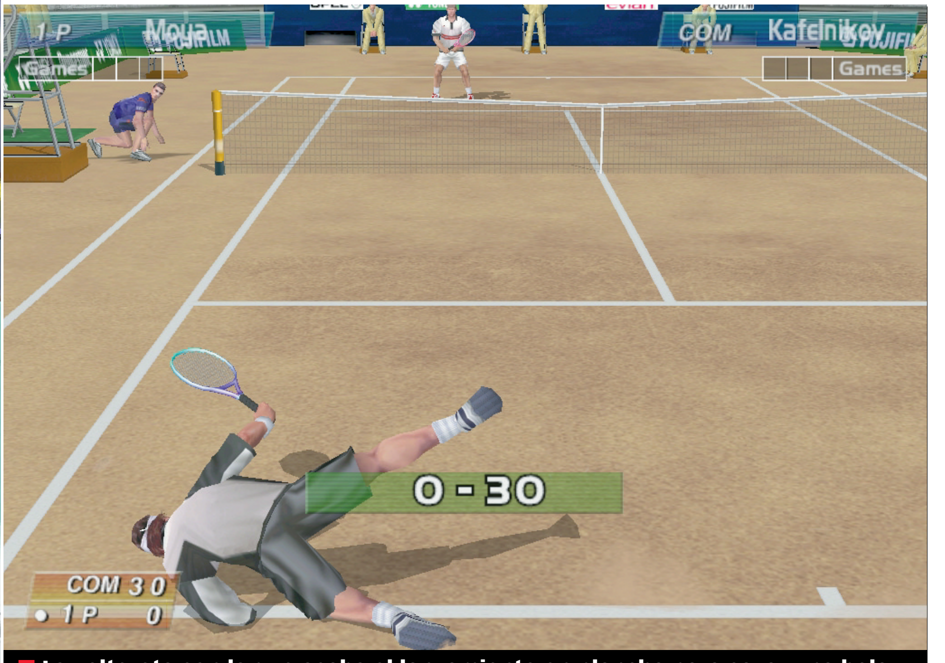
**FICHA TÉCNICA** ▶ Disponible: **Pc, Dreamcast** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Inglés/Castellano** (Textos), **Castellano** (Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Strangelite/Hitmaker** ▶Compañía: **Sega/Empire Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta de Agostini** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,99 euros** *(5.000 Ptas.)* ▶ Página web: ***www.virtuatennis.co.uk/*** Incluye pantallas, consejos y estrategias básicas.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Modos de juego: **3 (Arcade, Exhibición y Torneo mundial)** ▶Número de tenistas: **16, 8 ocultos** ▶Escenarios: **10, 5 ocultos** ▶Editores: **No** ▶Multijugador: **Sí, en el mismo ordenador o red local.** ▶Modos Multijugador: **Partido individual o Dobles** ▶Número de Jugadores: **4 Máximo** ▶Opciones de Conexión: **Red local.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **305 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB, DirectX 8.0)** ▶Módem: **No es necesario**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB, Direct 8.1)** ▶Módem: **No es necesario**






■ La voltereta con la que acaba el lanzamiento en plancha para cazar una bola apurada es verdaderamente espectacular.




■ La ejecución del "smash" despliega fuerza y estética a partes iguales.




■ Los destellos de las raquetas realzan la belleza de cada golpe.

## El tenis de mil maneras





**LOS PARTIDOS A DOBLES** no tienen nada que ver con los partidos a "singles" y aquí se cumple con creces esta afirmación. De hecho, lo imprevisible de contar con un compañero ajeno a nuestros designios hace que los partidos de dobles sean mucho más divertidos que los individuales.

**EL MODO EXHIBICIÓN** es el entrenamiento perfecto y para habilitar nuevos jugadores como el "master" es necesario completar todo el modo arcade sin perder un solo partido, es decir, sin opciones de continuación.

**PARA ACCEDER AL JUGADOR "KING"** hay que completar las 22 pruebas y 24 niveles del modo "world circuit", basado en juegos de habilidad y partidos individuales y de dobles que también descubrirán nuevas pistas de juego

## UN TENIS SENCILLO, PRECISO, RÁPIDO Y MUY ESPECTACULAR, ES LA CONSECUENCIA PRÁCTICA DEL INTUITIVO INTERFAZ DE CONTROL CARACTERÍSTICO DEL JUEGO

potencia a un golpe plano para jugar a las líneas hay que conocer el estilo del rival, el bote en las diferentes superficies y atacar la bola justo en el momento preciso, con la posición de pies y el tiempo necesarios para armar el brazo y soltarlo.

### Animaciones increíbles

Cuando ya estamos cautivados por el fantástico control de juego, la suavidad de la acción y un tenis de lo más intrépido, empezamos a fijarnos en unas animaciones a las que poca justicia se les puede hacer con palabras. Desde el saque arqueando el cuerpo y extendiendo el brazo para lanzar todo el peso del cuerpo en el impacto hasta el muy recurrido lanzamiento en plancha al estilo Boris Becker con voltereta incluida para llegar a las bolas apuradas, pasando por las devoluciones de espaldas con la raqueta entre las piernas; cada instante de juego es un compendio del mejor tenis.

Lo único que le fallaba al original, la escasa resolución de la señal de vídeo de Dreamcast, se corrige con las resoluciones de 1280x960 píxeles, con el modo 1024x 768 como el más indicado para no comprometer la suavidad de movimiento, sobre todo en las repeticiones.

Los estadios tienen un aspecto majestuoso aunque no son una réplica exacta. Magnífica también es la presencia de las superficies de hierba, tierra, cemento y moqueta, con filtrados de texturas de gran calidad y efectos de desgaste que aumentan el realismo gráfico.

El sonido es idéntico al original, es decir, se limita al estéreo para reproducir una banda sonora que invita a jugar, mientras que los efectos de sonido son correctos.

Con respecto a la jugabilidad, sólo podemos decir que si ya es muy alta en ►►




El servicio, al igual que en el tenis de verdad, es fundamental. Si optamos por sacar fuerte será mejor que consigamos la máxima potencia.

## Jugadores reales







**LA ELECCIÓN DEL JUGADOR debe basarse en el estilo de juego que deseemos desplegar sobre la pista. Así, mientras Moyá y Kafelnikov son demoledores desde el fondo, Pioline, Haas y Courier son todo terreno y Henman vive en la red, con Johansson como jugador más rápido.**

**EL ESTILO de los jugadores reales recreados se ha respetado totalmente , por lo que disfrutaremos del revés a dos manos de Kafelnikov, los derechazos de Moyá con la raqueta acabando en la espalda o la técnica de voleas de Henman.**

**"MASTER" Y "KING", los jugadores secretos que se desbloquean después de completar los modos arcade y "world circuit" respectivamente, son los que suponen un mayor desafío, y es necesario concentrarse a tope para derrotarlos.**

el modo individual, en el multijugador alcanza cimas pocas veces vistas. Una lástima que no se pueda jugar por Internet.

En el modo individual, con la dificultad al máximo, hay que echarle muchas horas para ganar en todos los torneos y a rivales ocultos como el "master". No obstante, incluso en el nivel más alto se puede recurrir a estrategias que ponen de manifiesto unas rutinas de comportamiento algo justas, especialmente al abusar de los saques cortos. También se echa en falta el golpe defensivo cortado, decisivo en el tenis real.

### Pc desaprovechado

Además de la absurda cámara de persecución, demasiado cercana como para ver los márgenes de la pista, otro punto criticable es la escasa duración, apenas tres segundos, de unas repeticiones que en PC podrían haberse prolongado sin problemas, amén de permitirnos lanzar las secuencias, que desgraciadamente se limitan demasiadas veces a los gestos de los jugadores, dejándonos con la miel en los labios al no poder contemplar a cámara lenta el fantástico golpe pasante o esa maravilla de globo. Es el sacrificio que debemos realizar para disfrutar de esta conversión directa, que ha sido el método de programación utilizado para que esta versión para compatibles repita las eternas dosis de jugabilidad y adicción del «Virtua Tennis» de Dreamcast, el mejor simulador de tenis que hemos visto hasta la fecha.

A.T.I.

**LA JUGABILIDAD, MUY ALTA EN EL MODO INDIVIDUAL, ES INCREÍBLE EN EL MULTIJUGADOR. ¿QUÉ HABRÍA PASADO SI FUERA POSIBLE JUGAR POR INTERNET?**




La cámara trasera nos mete más en el juego, pero resulta poco práctica.




Los efectos visuales del bote permiten distinguir si tocó la línea.

## Toma nota

**Una gran conversión donde se dan la mano intuición y jugabilidad.**

**LO BUENO:**
- ▲ Es fácil disfrutar del juego desde el principio.
- ▲ Los gráficos en alta resolución con definición perfecta de jugadores y estadios y animaciones geniales.

**LO MALO:**
- ▼ Repeticiones muy cortas y mal enfocadas.
- ▼ Se ha desaprovechado la potencia del PC.

**MODO INDIVIDUAL** 82

**MODO MULTIJUGADOR** 80

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

El modo multijugador es mucho más **variado y apasionante.**

**SÓLO:**
**Lo mejor:** Se disfruta del tenis a cada instante
**Lo peor:** La IA se ve venir y es fácil ganar usando a golpes liftados.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Es una gozada ver cómo corre el contrario de lado a lado.
**Lo peor:** Que no se puede jugar por Internet.

■ **ALTERNATIVAS**

**ACTUA TENNIS**
**Aunque técnicamente está desfasado, destaca por la sencillez del control y los divertidos partidos de dobles.**
▶Comentado en MM 46 ▶Puntuación: 72

**ROLAND GARROS 2001**
**Tiene más peso como simulador, pero las animaciones son peores y desarrolla un tenis más aburrido.**
▶Comentado en MM 79 ▶Puntuación: 65

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Heroes of Might & Magic IV

## Sin sorpresas

**La que es probablemente la saga de estrategia por turnos más famosa de todos los tiempos, vuelve a la carga mejor que nunca, con una nueva entrega repleta de novedades y ajustes, pero, eso sí, sin arriesgar para nada en los cambios.**

Religiosamente fiel al planteamiento de las anteriores entregas de la serie, en «Heroes of Might & Magic IV» nuestra misión volverá a ser controlar, a lo largo de seis campañas, a ejércitos de poderosos héroes y fantásticas criaturas para con ellos explorar el mapa, derrotar a los ejércitos enemigos y, sobre todo, conquistar y desarrollar ciudades en las que producir más héroes y criaturas.

### ¿Novedades suficientes?

Aunque el nuevo juego de 3DO no ha experimentado ningún cambio revolucionario, sí que incluye un buen número de novedades que consiguen mejorar sustancialmente algunos aspectos oscuros de las entregas anteriores y, en general, aumentar su ya de por sí enorme jugabilidad.

### La referencia



**HEROES OF M&M III**

- **Los cambios introducidos en la figura del héroe abren la puerta a estrategias más complejas.**
- **El nuevo entorno gráfico de los combates supone tan sólo una diferencia estética.**
- **Aunque esta nueva entrega es la mejor de la serie, en realidad las diferencias no son profundas.**



**La inteligencia artificial ha sido mejorada para que los combates ofrezcan un desafío mayor.**



**Aunque no han cambiado mucho, los escenarios ofrecen una mayor sensación de perspectiva.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, 550 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

**FICHA TÉCNICA** ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Rol** ▶Idioma: **Castellano** (Textos ,manuales y voces) ▶Edad Recomendada (ELSPA): **15+** ▶Estudio: **New World Computing** ▶Compañía: **3DO** ▶Distribuidor: **Virgin Interactive Entertainment** ▶Nº de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **30/04/2002** ▶PVP Recom.: **44 euros** *(7.321 Ptas.)* ▶Página web: ***www.3do.com/mightandmagic/heroes4*** Incluye descripción del juego y su argumento, pantallas e imágenes de los personajes y fondos de escritorio.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de campañas: **6** ▶Número de escenarios independientes: **31** ▶Tipos de héroes iniciales: **11** ▶Editor de Misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Turnos alternos en ordenador compartido** ▶Número de Jugadores: **6** ▶Opciones de Conexión: **No tiene.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **750 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (4MB compatible DirectX 8.0)** ▶Módem: **No requiere**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Módem: **No requiere**





■ El nuevo punto de vista permite que las animaciones de las criaturas sean más interesantes, con efectos visuales y gran abundancia de movimientos.



■ El repertorio de hechizos, dividido en cinco escuelas, es mayor que nunca.



■ El juego cuenta con gran variedad de tipos de terreno diferentes.

## Cuestión de habilidad





**LOS NUEVOS GRUPOS** de habilidades aumentan la jugabilidad de «Heroes of Might & Magic IV» ya que permiten desarrollar y personalizar los héroes hasta extremos mucho más detallados que en ninguna de las entregas anteriores.

**LAS HABILIDADES MÁGICAS** incluyen cinco escuelas diferentes de encantamientos, Vida, Muerte, Naturaleza, Orden y Caos, y cada una de ellas nos abre acceso a un grupo de hechizos completamente diferentes.

**LAS HABILIDADES NO MÁGICAS** son: Combate, que mejora las habilidades cuerpo a cuerpo del héroe, Tácticas, que hace lo propio con las criaturas a su cargo, Exploración, que mejora sus habilidades para desplazarse, y Nobleza, que aumenta el oro recibido y la producción de criaturas.

# SE HA MEJORADO LA JUGABILIDAD TRADICIONAL DE LA SERIE CON LOS CAMBIOS INTRODUCIDOS. ESTOS IMPLICAN MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE LAVADO DE CARA

Entre estos cambios destacan especialmente los realizados sobre la figura del héroe, el verdadero eje alrededor del cual gira el juego. Así, por ejemplo, ahora los héroes podrán optar entre hasta 47 clases diferentes, dependiendo de las habilidades que escojan en su desarrollo. Además, los grupos de habilidades se han aumentado hasta nueve, incluyendo cinco escuelas de magia diferentes, y cada uno de estos grupos cuenta con una habilidad principal y otras tres secundarias que pueden desarrollarse hasta cinco niveles cada una. Como además ahora los grupos de unidades pueden tener tanto varios héroes como sólo uno o incluso ninguno, el resultado es que la variedad de posibilidades estratégicas ha aumentado exponencialmente en esta nueva entrega.

Otras novedades que igualmente contribuyen a introducir pequeños ajustes y mejorar la jugabilidad son, por ejemplo, las inclusiones de la niebla de guerra, de nuevos tipos de estructuras, como la central de caravanas o la prisión, y, sobre todo, de un sistema de exclusión de unidades que sólo nos permite crear una cierta cantidad de edificios en cada ciudad de entre todos los posibles, convirtiendo la creación de un ejército en un proceso mucho más complejo y meditado.

## Una nueva dimensión

De menor efecto sobre la jugabilidad, pero igualmente interesantes, son las mejoras realizadas sobre el apartado gráfico, en especial las que afectan a los combates, que cambian sus tradicionales gráficos 2D por unos sprites prerrenderizados en perspectiva isométrica mucho más realistas y efectivos.

La música igualmente, también es completamente ►►



En el juego incorpora una gran cantidad de estructuras inéditas, asociadas a las nuevas habilidades disponibles para los héroes.

## La Guerra inteligente





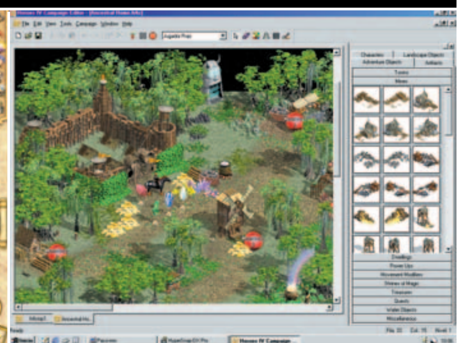
**LAS REGLAS DE COMBATE han sido uno de los apartados del juego que más ajustes han experimentado con respecto a los juegos anteriores y, no cabe duda de que con los cambios introducidos ha mejorado notablemente.**

**LA OPCIÓN DE COMBATE RÁPIDO, por ejemplo, permite que todos los combates sean resueltos automáticamente por el ordenador sin necesidad de reproducir el enfrentamiento, lo que ahorra mucho tiempo cuando lo que queremos es centrarnos en la estrategia.**

**LA IA DE LAS CRIATURAS ha sido sustancialmente mejorada, lo que contribuye a reducir un problema de las versiones anteriores en las que cuando conseguías reunir un ejército suficientemente poderoso eras virtualmente imparable.**



El mundo subterráneo aumenta el espacio disponible en los mapas.



El editor permite crear nuestros propios escenarios o campañas.

nueva y, de hecho, probablemente se trata de una de las mejores bandas sonoras de toda la serie. Si a ello le sumamos que todos los textos y las voces han sido traducidos a nuestro idioma, podemos reconocer que se ha puesto en el acabado final del juego un excepcional esmero que ha dado los frutos esperados.

### La gran ausencia

Desgraciadamente, no todo son cualidades positivas en «Heroes of Might & Magic IV», y es que además de la ausencia de cambios de mayor trascendencia, algo que puede o no considerarse un problema dependiendo de los gustos personales de cada uno, el juego no cuenta con un modo multijugador. De hecho tal y como se distribuye el juego sólo permite las partidas para varios jugadores en el mismo ordenador alternando turnos. Aunque sus autores se han comprometido a presentar en breve un parche gratuito que permitirá jugar a través de Internet o de una red local, de momento el juego está bastante limitado.

**UNA GRAVE OMISIÓN ES LA AUSENCIA DE UN MODO REAL MULTIJUGADOR A TRAVÉS DE RED O INTERNET, AUNQUE ESTÉ PREVISTA SU FUTURA APARICIÓN**

No obstante, evaluándolo todo en conjunto, parece claro que lo positivo supera con creces a lo negativo y que, de hecho, nos encontramos ante el que sin duda es el mejor juego de la serie hasta el momento.

Los seguidores quedarán encantados y para los que no la conocen todavía es la oportunidad ideal para probar. Sin embargo, todos aquellos que esperaban algún cambio más profundo, el juego puede suponer una pequeña decepción.

J.P.V.

## Toma nota

**El mejor de la serie** sin novedades revolucionarias.

**LO BUENO:**
- El juego gana complejidad con los cambios en la figura del héroe.
- Más habilidades, criaturas, hechizos y edificios que nunca.
- La banda sonora es estupenda.

**LO MALO:**
- La ausencia de un modo multijugador como Dios manda.
- Los gráficos no han evolucionado casi nada.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 75 | 60 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

El sistema de turnos alternos **no le hace justicia a este gran juego.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** La longitud de las campañas y su intenso argumento.
**Lo peor:** La sensación de desafío es menor.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Disfrutar de un oponente con inteligencia no artificial.
**Lo peor:** Compartir el mismo PC se hace eterno.

**ALTERNATIVAS**

**CIVILIZATION III**
**La estrategia más pura jamás programada. Imprescindible para los aficionados al género.**
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 90

**SUMMONER**
**Un juego exclusivamente de rol, en el que también tiene mucha importancia la figura del héroe.**
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 82

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Review
A EXAMEN

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO




# Mundial FIFA 2002
## Muchas novedades

**Esta edición especial de la serie FIFA para el Mundial ofrece una serie de sensibles mejoras con respecto al original, que le convierten en una interesante opción dentro del panorama de los simuladores deportivos para compatibles.**

La licencia de la FIFA como único juego oficial del Mundial 2002 se traduce en la presencia de todos los equipos clasificados para esta fase final, con total fidelidad en indumentaria. Los estadios de Japón y Corea se han recreado en todo su esplendor y destaca la puesta en escena de los partidos, con un público convertido en protagonista de una ambientación extraordinaria gracias al sonido 3D y al colorido de la hinchada.

### Sólo el Mundial
Precisamente por su naturaleza de juego del mundial los modos de juegos se limiten a partidos amistosos y a la competición mundialista, con el conocido sistema de primera fase basado en liguilla de cuatro equipos y las siguientes a partido único hasta la final. Se echa en falta, eso sí, el modo de entrenamiento y, sobre todo,

### La referencia



**FIFA 2002**

- **«Mundial FIFA 2002» recrea empujones y luchas por el balón, y «FIFA 2002» no.**
- **Ambos comparten el excelente sistema de pases.**
- **La base de datos de «Mundial FIFA 2002» sólo se limita a las selecciones clasificadas.**




**Las repeticiones con cámara libre nos permiten comprobar las jugadas dudosas, como esta mano.**



**El achique de espacios es una solución muy arriesgada si no tapamos los pases al hueco.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU **AMD Athlon 1 GHz, Pentium III a 733 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce DDR 32 MB, GeForce 2, MX 400** ▶Conexión: **ADSL, Modem 56k**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC, PSOne, PS2, Xbox, Gamecube** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (texto y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos ) ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **EA** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **24/04/2002** ▶PVP Recomendado: **42.95 euros** *(7.147 Ptas.)* ▶Página web: ***ttp://www.ea.com/easports/home/home.jsp***
Incluye espectaculares pantallas, mucha información, trucos y consejos.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Modos de juego: **2** ▶Número de equipos: **24** ▶Estadios: **20** ▶Editores: **No.** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Partido** ▶Número de jugadores: **2** ▶Opciones de conexión: **Red local, IP directa, módem, puerto serie, TCP/IP en el servidor de EA Sports.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium o AMD a 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, (4 MB, DirectX 7.0)** ▶Módem: **56K**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium IV o AMD 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, (32 MB soporte de T&L)** ▶Módem: **ADSL**







■ Los porteros, además de sus "palomitas" de póster que nos obligan a angular los disparos a puerta, son auténticos bastiones del juego aéreo.



■ Las líneas de desmarque nos ayudan a elegir el lugar para el pase al hueco.




■ Es posible "rebañar" el balón para impedir, por ejemplo, un gol.

## Cuerpo a cuerpo






**LOS EMPUJONES Y AGARRONES,** tan de moda últimamente en las áreas, se han trasladado en un esplendor que roza el drama teatral. Pero aunque aplaudimos esta representación por su realismo, adquiere un papel excesivo en los niveles de dificultad "profesional" y "copa del mundo", que acaban por convertirse en una guerra sin cuartel.

**LOS RIVALES** controlados por la IA se zafan de su defensor con demasiada facilidad. Menos mal que nuestros jugadores son 100% opacos al balón y tanto los cortes como el bloqueo son recursos defensivos muy efectivos.

**PROTEGER EL BALÓN** de espaldas o recurrir a la nueva habilidad de picar el balón para controlarlo sobre la puntera de la bota es la única forma de mantener la posesión o provocar unas falta.

## EL BALÓN SE MUEVE MEJOR QUE NUNCA Y ABUNDAN LAS JUGADAS AL PRIMER TOQUE, LAS ANTICIPACIONES Y LAS INTERCEPCIONES ENTRANDO A RAS DE SUELO

la presencia de las selecciones no clasificadas para el mundial. Además, no se puede editar a los jugadores y, si bien es cierto que todas las estrellas están clavadas en físico, estilo de juego y habilidades, a la mayoría de los jugadores de la selección española les haría falta un repasito en sus valores.

### En segundo plano

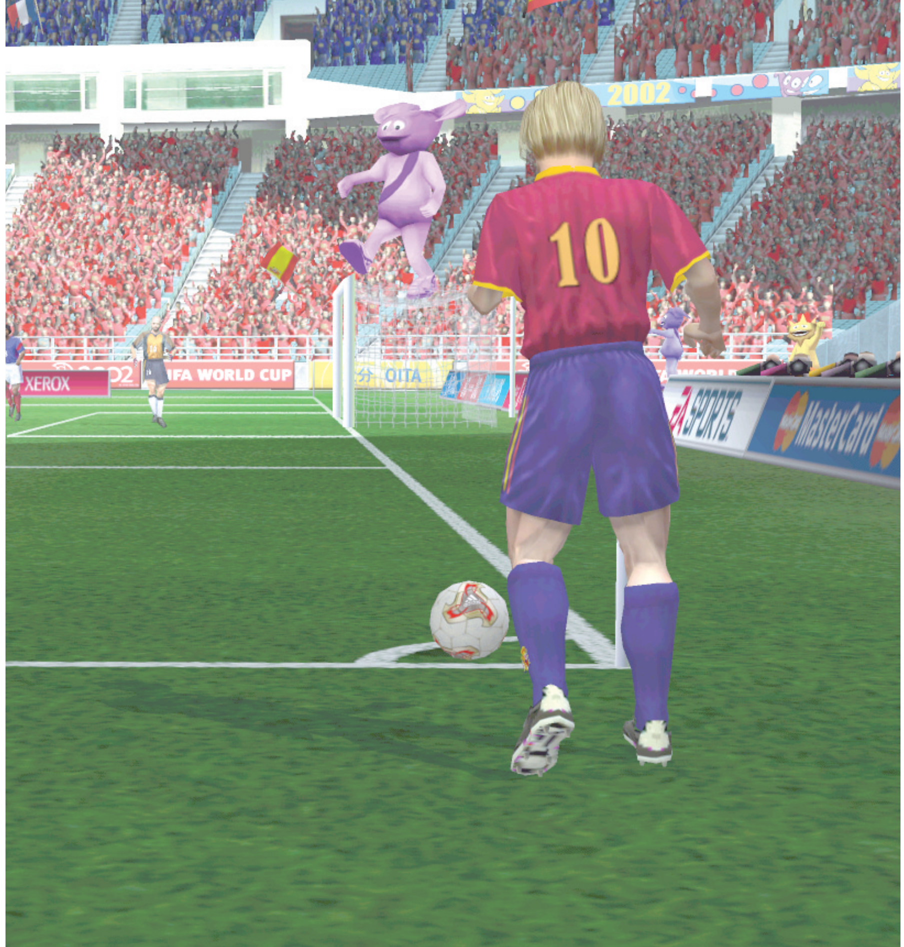
El control de juego mantiene el excelente sistema de pases libre que ya disfrutamos en «FIFA 2002», con un potenciómetro muy efectivo para medir la distancia de los pases, ya sean en corto o elevados.

El nuevo sistema de toque posterior exige, sin embargo, horas de entrenamiento para acostumbrarnos a que, mientras el balón se desplaza, podemos ir pulsando los botones de pase y disparo para que el jugador hacia el que va el balón ejecute esa acción nada más contactar con el esférico.

Aunque este efecto en segundo plano ya estaba presente en la edición anterior, ahora tiene un significativo peso en el juego gracias a la magnífica optimización de la física del balón. Los saltos de cabeza ya no son automáticos, y además ahora hay que calcular el momento de iniciar el salto para conseguir rematar o despejar con éxito.

### IA mejorada

La sustancial mejora de la IA de los equipos controlados por el ordenador, unida al juego duro que practican sus jugadores, convierte a los niveles de dificultad "profesional" y "copa del mundo" en un desafío sin precedentes en la historia de los simuladores de fútbol. Cuando actúan en defensa ya no arriesgan en las cercanías del área, y siempre despejan el balón con cabezazos o voleas en cuanto ronda por las inme- ►►




El parecido físico de los jugadores reales con sus modelos es muy bueno, aunque no siempre se reproducen las caracteríticas de su juego.

## Tecnología admirable





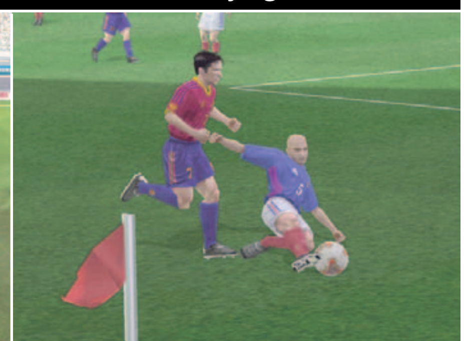
**UNA MARAVILLA** tecnológica, aunque suene a tópico en la serie «FIFA», es lo que tenemos con «Mundial FIFA 2002» . Se han mejorado las texturas del césped para darle más naturalidad y los filtrados crean una imagen de impecable definición.

**LAS ANIMACIONES** mantienen la habitual excelencia de estos títulos. A destacar el aumento de los puntos de detección de choque, porque se puede controlar el balón con las rodillas y los hombros. Siempre que contemos con un gamepad de ocho botones la ejecución de regates es instantánea.

**LOS MODELOS POLIGONALES** de los jugadores son un prodigio de anatomía infográfica y se puede ver la flexión de los músculos de las piernas. Alta escuela en disparos a puerta, entradas, voleas, despejes de cabezas y controles del balón.



Los rivales defienden con dureza y atacan con mucho peligro.



Los cortes del balón son esenciales para bloquear los tiros a puerta.

diaciones del área. Y en ataque son temibles, porque "pinchan" el balón y lo protegen con una técnica envidiable para luego desplegar un portentoso fútbol de apoyos en corto y desmarques, que nos hará muy complicado el conseguir hacernos con el mundial.

### Juego brusco

Lo que no acaba de convencernos demasiado es el juego de contacto a cada segundo, ya que el noventa por ciento de los balones divididos se los lleva el contrario, bien porque nos empuja y el árbitro no pita, o bien por obra y gracia de un misterioso imán que atrae todos los rechaces. Sí, los choques y pugnas por el balón son un prodigio de realismo, pero la superioridad del ordenador en estos lances se hace insoportable por momentos. La superior fortaleza física y el abuso de las cargas de los jugadores controlados por el ordenador desmerecen ligeramente la jugabilidad en los niveles más altos de dificultad del modo individual, pero en el modo multijugador desaparece el fútbol violento y nos encontramos con el simulador de fútbol más divertido, apasionante y adictivo que hemos visto en compatibles. Lástima que sólo se pueda jugar en el mismo ordenador, en red local o mediante IP directa. Esperamos que un parche solucione este problema y podamos disfrutar de este sensacional simulador de fútbol en internet.

En cualquier caso «FIFA 2002 World Cup» es, sin duda, el rey del género.

A.T.I

**LOS EMPUJONES** CONSTANTES Y LOS DUROS MARCAJES, EN LOS MODOS DE DIFICULTAD MÁS ELEVADOS, RALENTIZAN EL JUEGO

## Toma nota

**Fútbol de verdad** con gráficos de lujo y física del balón muy real.

**LO BUENO:**
- Total libertad de creación de juego en pases.
- Los gráficos y animaciones son espectaculares.
- La puesta en escena es apoteósica.

**LO MALO:**
- En los niveles altos de dificultad se abusa de las cargas.
- Esquematismo de la configuración de formaciones y sistemas tácticos.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 80 | 82 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Contra otros jugadores **no tenemos que sufrir los marcajes de la IA.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** El desafío que supone ganar el mundial.
**Lo peor:** Casi todos los balones divididos se los lleva el ordenador.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Jugable y adictivo como ninguno.
**Lo peor:** El servidor de EA Sports no funciona demasiado bien.

■ ALTERNATIVAS

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001-2002**
**Tiene un sistema de toque en segundo plano parecido, pero es muy inferior.**
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 50

**CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02**
**Otra forma de disfrutar del fútbol, aunque aquí desde el banquillo.**
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 80

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Freedom Force

## ¡¡Vengadores, reuníos!!

**Man Bot, El Diablo, Mentor, MinuteMan … ¿Cómo? ¿Que no los conoces? Pues son algunos de los protagonistas de «Freedom Force», un divertido juego de rol táctico que reproduce a la perfección el mundo de los superhéroes de cómic de los años sesenta.**

La idea de «Freedom Force» es muy original. Nunca antes se había hecho un juego de rol en el que los personajes fuesen superhéroes. El juego comienza narrando el nacimiento de MinuteMan, un nuevo héroe defensor de la justicia que, muy en su papel, deberá afrontar desafíos propios del mundo del cómic.

El control del grupo de personajes que manejamos se realiza mediante ratón: el cursor sirve para desplazarse, atacar y activar superpoderes con un sistema de menús emergentes muy similar al de «Los Sims».

Los gráficos son poligonales y los escenarios completamente interactivos. Es posible demoler un edificio, usar coches como proyectiles e incluso saltar a los tejados para perseguir a los criminales. Unas flechas en el borde de la pantalla indican dónde está el siguiente objetivo, y sólo desaparecen en las misiones con un gran componente de exploración. La vista es aérea, y podemos manipularla con un zoom y con una tecla que nos permite girar la cámara alrededor del personaje seleccionado.

### El supergrupo

Cuando una misión acaba, el juego incorpora elementos típicos del rol, como el desarrollo de personajes. MinuteMan forma parte de un grupo de superhéroes y a medida que los personajes ganan experiencia consiguen nuevas habilidades o potencian otras. También se pueden crear superhéroes nuevos y reclutarlos para el grupo mediante los puntos de prestigio. Todo el sistema de adquisición y mejora de poderes está muy equilibrado. El manejo de cuatro personajes simultáneos es

### La referencia



**BALDUR'S GATE 2**

- **«Freedom Force» se centra en aspectos más tácticos y «Baldur's Gate 2» es de corte clásico.**
- **«Freedom Force» tiene mayor interacción con el escenario y es visualmente más espectacular.**
- **En general, «Baldur's Gate 2» ofrece una aventura más completa y extensa.**




**En la campaña se combate a matones pero también a poderosos supervillanos.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **AMD Athlon 1 GHz, Pentium II 800 MHz** ▶RAM: **128 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **NVIDIA TNT2, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56k**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol/Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Irrational Games** ▶Compañía: **Crave** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Primera semana de Mayo** ▶PVP Recomendado: **42 euros** *(6.998 Ptas)* ▶Página Web: ***myfreedomforce.com/*** Trae un nuevo editor de personajes y algunos modelos básicos de superhéroe sobre los que empezar a trabajar; para usuarios avanzados.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Modos de juego: **1, campaña** ▶Número de Fases: **50** ▶Personajes disponibles: **13** ▶Número de Superpoderes: **59** ▶Número de Atributos: **54** ▶Editores: **Sí, para crear superhéroes** ▶Modos multijugador: **Todos contra todos** ▶Número de jugadores: **4** ▶Opciones de conexión: **Internet (GameSpy) y LAN.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 300 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **680 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56k**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **770 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **ADSL**



## Tus propios héroes

**CREAR SUPERHÉROES es una de las posibilidades más sugerentes que ofrece el juego. Mediante un sencillo editor se escoge un aspecto base ("mesh"), se añaden detalles ("skin") y luego se procede a definir las características del superhéroe. Se puede crear un superhéoe tan poderoso como se desee, pero entonces cuesta más puntos de prestigio reclutarlo.**

**EL EDITOR se ofrece en la página web oficial desde hace tiempo, aunque el juego todavía no haya llegado a la calle. Con él se pueden crear modelos personalizados de superhéroes. A juzgar por el entusiasmo que ha despertado la sola presencia del editor en la red de redes, parece seguro asumir que «Freedom Force» gozará de una creativa comunidad de fans.**



Algunos héroes se especializan en aniquilar grandes grupos de enemigos.




Será difícil caer en la monotonía con un diseño de objetivos tan variado.




Los efectos especiales del juego son espectaculares y divertidos.




También hay misiones solitarias en las que participa un único héroe.

## LA HISTORIA Y ESTÉTICA DEL JUEGO SON UN HOMENAJE A LA "EDAD DE PLATA" DE LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES AMERICANOS

muy asequible y ágil, y el hecho de poder impartir órdenes con el juego en pausa es un gran acierto.
El sonido es otro de los aspectos sobresalientes. Cada superhéroe tiene frases personalizadas con las que ameniza los combates.
En el multijugador hasta cuatro jugadores escogen un grupo de superhéroes y se enfrentan en una superbatalla. Los héroes se pueden elegir de entre todos los que intervienen en la campaña (villanos incluidos), o los creados en el editor. Cuando un jugador activa la pausa, los otros pueden seguir dando instrucciones a sus personajes, con lo que no hay esperas pasivas. Sólo existe el modo "todos contra todos" y se echa de menos una opción cooperativa para la aventura principal.
«Freedom Force» ha resultado ser un juego muy divertido y original en el que los aficionados al cómic se sentirán a sus anchas.

G.P.H.

## Toma nota

**Calidad, originalidad y buenos detalles en un estupendo JDR.**

**LO BUENO:**
- Estética divertida y presentación muy cuidada.
- Misiones interesantes y bien diseñadas.
- Gran variedad de personajes y situaciones.

**LO MALO:**
- Faltan actitudes de combate para la inteligencia artificial.
- Algunos poderes no funcionan bien.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 74 | 60 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

El modo individual **es el que más horas de diversión proporciona.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** los divertidos comentarios de los personajes.
**Lo peor:** que no reaccionen si les atacan.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** crear un equipo de superhéroes. totalmente personalizado.
**Lo peor:** El único modo de juego disponible.

### ALTERNATIVAS

**AIKEN'S ARTIFACT**
**Súperpoderes psíquicos en ambiente futurista. La perspectiva es similar, pero sólo llevas un personaje.**
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 65

**DIABLO 2**
**El paladín ataca con súper-velocidad, la hechicera lanza rayos, el bárbaro da saltos gigantes... ¿son superhéroes?**
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 86

Review
A EXAMEN

# Tony Hawk's Pro Skater 3

## Mejor que nunca

**Tony Hawk se catapulta una vez más hacia las nubes para realizar sus trucos imposibles con la tabla de skate en esta tercera entrega que resulta ser la mejor de todas, en especial por el apartado multijugador.**



Desde que «Tony Hawk's Pro Skater» viera la luz, esta serie ha hecho mucho por acercar el deporte del "skate" a los aficionados a los videojuegos. La mecánica de juego consiste, como en entregas anteriores, en pulsar combinaciones de botones sincronizadamente y aprovechar los elementos del escenario para encadenar un truco detrás de otro.

### Trucos de profesional

La principal novedad de la tercera entrega es la incorporación del llamado "revert", un truco que se efectúa en el momento de aterrizar y que permite encadenar nuevos trucos. Esto, sumado a los "manuals" característicos de la segunda parte, abre todo un mundo de combinaciones y puntuaciones estratosféricas.
Suena complicado, pero los tutoriales explican todo en detalle, así que los menos experimentados no deben temer perderse en la maraña de combinaciones.
El diseño de niveles es excepcional e imaginativo, y cada escenario oculta un área secreta. Los retos que abren el paso a los niveles subsiguientes van desde el tradicional "encuentra las letras de S-K-A-T-E" a cosas más estrambóticas, como "desatascar" a un pobre personajillo al que se le ha quedado pegada la lengua a un poste. También hay tablas de skate y potenciadores de atributos para encontrar durante el juego, lo que añade un componente de exploración a los escenarios.
Al igual que en la segunda parte, el jugador dispone de un potente editor de parques para prolongar la diversión hasta el infinito con sus propios diseños.

### La Referencia



**FIFA 2002**

- **«Tony Hawk 3» se inclina por la fantasía mientras «FIFA» es un simulador más fiel.**
- **«Tony Hawk 3» es superior en jugabilidad, con un sistema de juego muy imaginativo y accesible.**
- **Los editores de skaters y escenarios de «Tony Hawk 3» son muy completos y potentes.**




**Los escenarios están diseñados con imaginación y humor. Atentos al personaje en la caseta.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB; GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **LAN, 56k**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Deporte** ▶Idioma: **inglés** (voces y textos), **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Neversoft/Gearbox** ▶Compañía: **Activisión** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recom.: **49,95 euros** *(8.311 Ptas)* ▶Página Web: **activisiono2.com/tony_hawk/main.asp**
Capturas, mapas de los niveles, biografías de los patinadores, y la música del juego.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de fases: **9** ▶Personajes disponibles: **13** ▶Escenarios: **9** ▶Editor: **Sí, personajes y parques** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **trick attack, graffiti, slap!, king of the hill, keep-away, control zone, capture the flag.** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **LAN, GameSpy.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 450 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **350 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56k**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **350 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **ADSL**



## Consolas vs Pc

**LA POPULARIDAD de la serie «Tony Hawk» ha hecho que este juego llegue a casi todas las plataformas: PS2, Xbox, GameBoy Advance, PSone y GameBoy Color. Dejando a un lado el eterno debate de si es mejor un PC que una consola, se puede argumentar que la versión para PC de «Tony Hawk's Pro Skater 3» es objetivamente la más completa. ¿Por qué?**

**LA VERSIÓN DE PC es jugable directamente en Internet, mientras que en las versiones de consola habrá que esperar a que implanten sus sistemas de conexión en España. No tiene el problema de la frecuencia de refresco a 50/60 Hz porque no depende de un televisor PAL. Por último, y gracias al disco duro, la banda sonora es modificable por el usuario. ¿Convencidos?**



El editor de escenarios incluye diseños previos como ejemplo.




La opción de editar y crear nuevos skaters es muy completa y divertida.




Tony no sólo escupe sangre al caer, también deja marcas rojas por el suelo.




Los personajes que deambulan por el escenario apoyan al realismo.

## EL MODO MULTIJUGADOR, CON PARTIDAS DISPUTADAS A TRAVÉS DE INTERNET, ENRIQUECE ENORMEMENTE LA SERIE Y LA DIVERSIÓN

### Skaters en la red

Cuando se habla de prolongar la diversión, es preciso comentar la modalidad multijugador. Sería muy largo explicar aquí en qué consiste cada modo de juego, pero baste con decir que mezclan muy acertadamente el concepto básico (hacer trucos) con el estilo competitivo de un «Quake 3». Gracias al nuevo editor de personajes, cada jugador en línea tiene un aspecto personalizado, e incluso es posible editar las combinaciones de botones para cada truco.

Técnicamente el juego es impecable. Los personajes tienen un tamaño considerable y están muy bien definidos, como debe ser, y los trucos lucen, gracias a ello, estupendamente. Lo mejor de todo es la banda sonora: veinte temas de los grupos más cañeros, que el jugador puede ordenar como desee o incluso activar y desactivar según estime conveniente. Un buen juego.

**G.P.H.**

■ **ALTERNATIVAS**

**MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
**Muy similar, pero con bicicletas en vez de tablas de "skate". No es tan divertido como «Tony Hawk».**
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 60

**TONY HAWK'S PRO SKATER 2**
**La segunda entrega de la serie puede ser un buen reemplazo, sobre todo si se puede conseguir a precio rebajado.**
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 75

## Toma nota

**Mejora a sus predecesores** y añade el multijugador a la serie.

**LO BUENO:**
- Extraordinario e imaginativo diseño de niveles y objetivos.
- Muchas variantes para juegos multijugador y potentes editores.
- Buenos gráficos y sonido de lujo.

**LO MALO:**
- Jugar con el teclado es difícil, se necesita un gamepad.
- En multijugador se notan mucho las diferencias de habilidad.

**MODO INDIVIDUAL** 72

**MODO MULTIJUGADOR** 65

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Los dos modos de juego son **extraordinariamente adictivos**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Descubrir nuevos combos instintivamente.
**Lo peor:** A veces resulta demasiado complicado

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Los montones de modos de juego disponibles.
**Lo peor:** Tener que depender de Game Spy.



# Cossacks: European Wars

## Multitudinario

**Recuperar el espíritu de la estrategia más "dura", es una apuesta arriesgada, sobre todo porque implica dar la espalda a los jugadores menos expertos. Un riesgo que los autores de «Cossacks» están dispuestos a asumir.**

Este título de estrategia en tiempo real se ha ganado un reconocimiento entre los aficionados al género de todo el mundo por su calidad y su rigor histórico desde su aparición en el extranjero a principios del año pasado. Ahora, después de que por fin haya encontrado un distribuidor en nuestro país, hemos podido comprobar de primera mano que este prestigio es a todas luces merecido.

### Ambientación histórica

La cualidad más evidente que destaca en este juego es su ambientación histórica en los siglos XVII y XVIII, una época raramente explorada en el mundo de los videojuegos. Así, cada una de las 16 civilizaciones incluidas, cuenta con sus propios diseños de unidades y estructuras. Igualmente, también resultan excepcionales la gran abundancia de opciones estratégicas, conseguidas gracias a la posibilidad de crear hasta 8.000 unidades en una misma partida así como a unos escenarios totalmente 3D (a pesar de la perspectiva isométrica del juego) en los que el relieve del terreno tiene un efecto crítico sobre el comportamiento de las unidades. Este comportamiento, además, es bastante realista, y la inteligencia artificial de los enemigos está muy desarrollada, lo que aumenta su complejidad estratégica.

### ¿Más de lo mismo?

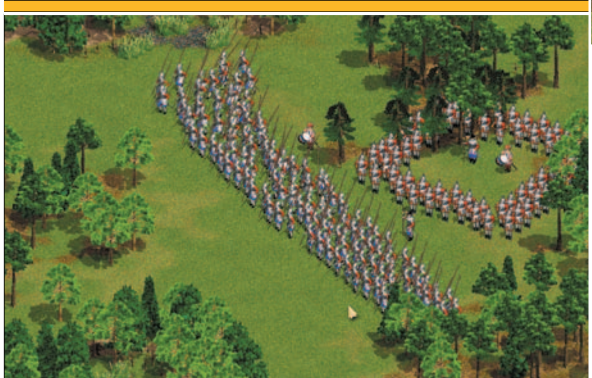
No obstante, a pesar de todas sus virtudes no se puede ignorar que, en realidad, «Cossacks» no aporta nada intrínsecamente nuevo al género de la estrategia en

**La referencia**



**EMPIRE EARTH**

- **«Cossacks» también posee escenarios 3D, pero su punto de vista es isométrico.**
- **«Empire Earth» no se limita a un único intervalo temporal y abarca toda la Historia.**
- **El elevado número de unidades disponibles en «Cossacks» le otorga una mayor complejidad.**



**La formación elegida será crucial a la hora de alcanzar la victoria en una batalla.**

**Infomanía**

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Intel Celeron 333 MHz** ▶RAM: **128 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, Voodoo 3 2000 16 MB** ▶Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (Juego), **Castellano** (Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **GSC** ▶Compañía: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: 47,95 *(7.978 Ptas)* ▶Página Web: ***www.cossacks.com/*** Incluye noticias sobre el juego, imágenes y pantallas, preguntas frecuentes, descargas (demo, parche, trailer) y enlaces a páginas personales.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de campañas: **4** ▶Civilizaciones disponibles: **16** ▶Misiones individuales: **10** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **2 (Deathmatch, Batallas Históricas)** ▶Número de jugadores: **7 Máximo** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **56 k**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Intel Celeron 333 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Voodoo 3 2000 16 MB** ▶Módem: **56 k**



## Tropas, ¡a formar!

**CREAR GRUPOS** que funcionan como un si fueran un solo hombre reduce la complejidad introducida por el elevado número de unidades que podemos controlar en «Cossacks». Precisamente uno de los aspectos más originales del sistema de juego es que para poder asignar estas formaciones hemos de crear un oficial y un tamborilero para cada grupo.

**LA FORMACIÓN** que adopten esos grupos tienen un efecto real sobre el desarrollo del juego de manera que, por ejemplo, los mosqueteros serán mucho más efectivos en formación de cuadro mientras que los piqueros funcionarán mejor en línea. Desgraciadamente, estas formaciones sólo afectan a la infantería, pero no a la artillería, la caballería o los barcos.



Los accidentes del terreno tienen una gran influencia en el combate.



Existe la opción de mostrar una red que nos indique zonas infranqueables.



Tras descubrir el globo aerostático podremos ver el mapa completo.



Los barcos de transporte nos permitirán efectuar desembarcos.

## LA GRAN COMPLEJIDAD ESTRATÉGICA QUE «COSSACKS» ENCIERRA, ENTUSIASMARÁ A LOS AFICIONADOS AL GÉNERO

tiempo real y todo se reduce al clásico sistema de "generar recursos, producir unidades, luchar contra el enemigo hasta destruirlo". Por otra parte, la ausencia de traducción a nuestro idioma puede suponer un contratiempo para algunos usuarios, ya que muchas de las campañas incluyen instrucciones precisas que hay que seguir y además el juego incluye una completa y detallada enciclopedia.

En cualquier caso, pese a todo, los aficionados a la estrategia más clásica estarán sin duda encantados con la demostración de potencia de «Cossacks» y su abundancia de posibilidades estratégicas y de opciones de juego (4 campañas, 10 misiones individuales, multijugador por Internet y red local) que garantizan su longevidad en nuestro disco duro. Al jugador ocasional, por el contrario, probablemente le resulte demasiado complejo.

J.P.V.

## Toma nota

**Muy recomendable** si no te asusta la estrategia avanzada.

**LO BUENO:**
- Miles y miles de unidades para controlar, literalmente.
- Gran realismo de la ambientación histórica.
- El enorme árbol de tecnologías.

**LO MALO:**
- Puede resultar excesivamente complejo.
- Su "similitud" en ciertos aspectos con «Age of Kings»

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 70 | 75 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Es más **difícil derrotar a tus amigos que a la máquina.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** La perfecta ambientación histórica de las cuatro campañas.
**Lo peor:** No está traducido al castellano.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** El interfaz facilita un control rápido.
**Lo peor:** Tantas unidades pueden llegar a ser abrumadoras.

### ALTERNATIVAS

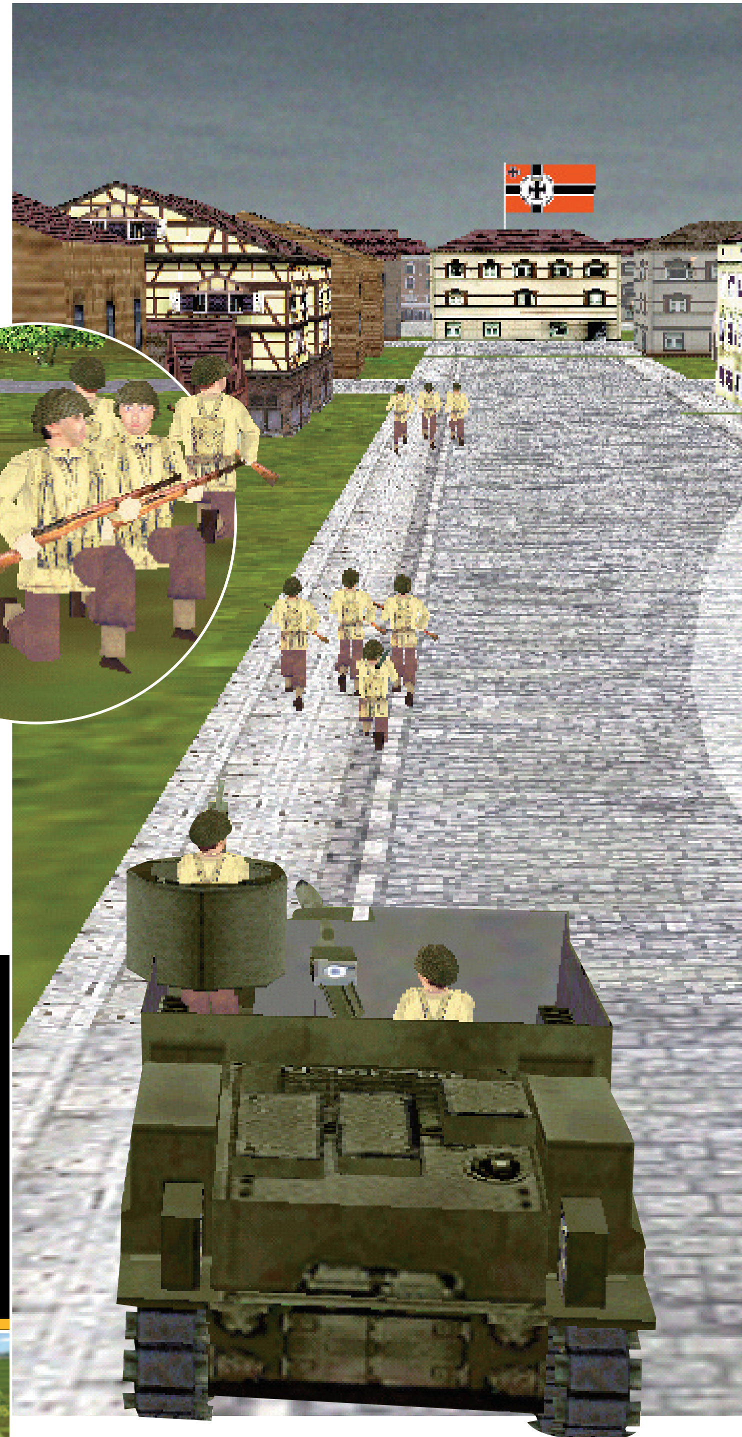
**AGE OF KINGS**
**Uno de los clásicos del género, aunque su aproximación es menos compleja que la de «Cossacks».**
Comentado en MM 59 ▶Puntuación: 92

**STRONGHOLD**
**Tiene más carga de gestión, pero comparte la abundancia de unidades y de recursos diferentes.**
Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 80

# Combat Mission

## Poco accesible

**La estrategia por turnos es un género más o menos marginal. Por eso es una lástima que un título tan completo como éste, carezca de un sistema de ayudas eficaz, que oriente al usuario en los primeros momentos de juego.**



Aunque si comparamos este «Combat Mission» con otros títulos de estrategia por turnos, podríamos incluso hablar de espectacularidad revolucionaria, lo cierto es adentrarse en la estrategia a través de este tipo de juegos es todo un desafío. El juego representa enfrentamientos a pequeña escala, con soldados y tanques individuales, durante la Segunda Guerra Mundial. El jugador puede escoger la perspectiva aliada o la del eje y así, a efectos prácticos, el número de escenarios disponible se multiplica por dos.

### Turnos simultáneos

En los juegos por turnos tradicionales, primero se mueve un bando y luego el otro. Aquí, en cambio, ambos bandos actúan a la vez. Esto se ha conseguido implantando una fase activa para asignar órdenes y otra contemplativa en la que se resuelven. Las órdenes no siempre se llevan a cabo tal y como las da el jugador, sino que las unidades bajo su mando se esfuerzan en cumplirlas como pueden. Un tanque puede atascarse en el barro y no llegar a su destino, un soldado puede desobedecer al encontrarse bajo fuego enemigo, etc… La resolución de los combates tiene en cuenta multitud de parámetros realistas que hacen de ésta una de las simulaciones de guerra más espectaculares y completas que se pueden encontrar.

### Diversión en equipo

En cuanto al multijugador, resulta bastante básico: IP directo, juego por correo y "hotseat". De todas formas, el sistema de turnos simultáneos funciona muy bien por IP. Además, el editor permite crear nuevos y de-

### La referencia



**EMPIRE EARTH**

- **«Combat Mission» es un simulador realista de lo que es un enfrentamiento bélico a nivel táctico, «Empire Earth» tiene un tono más festivo.**
- **«Combat Mission» es más profundo y cerebral.**
- **Los gráficos y la presentación general es mucho peor que la de «Empire Earth»**



**Estas líneas representan las líneas de visión hacia y desde el enemigo.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Athlon 1GHz, Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **NVIDIA TNT2, Voodoo 5 32 MB** ▶Modem: **56K**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (voces, textos). **Castellano** (manual). ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Big Time Software** ▶Compañía: **CDV Software/Battlefront.com** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas)* ▶Página web: ***www.battlefront.com.*** Incluye una demo y foros. Los parches no son necesarios, el juego viene ya actualizado.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de niveles: **50** ▶Bandos disponibles: **5** ▶Ambientes: **4** ▶Editor: **Sí, de escenarios** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **2** ▶Opciones de conexión: **Sí, IP directo, e-mail, hotseat**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 200 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶DISCO DURO: **100 MB** ▶Tarjeta 3D: **Recomendada** ▶Modem: **56k**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **100 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **56k**



## ¿Extras? Sí, gracias

**EL CD ADICIONAL** que acompaña al juego constituye una excelente iniciativa que da buena fe de la entusiasta acogida de este título por parte de la comunidad "wargamer". Los mods incluidos se dividen en dos: los que se instalan por sí mismos y los que requieren de una pequeña aplicación para instalarse. Por fortuna, la aplicación va incluida en el CD.

**LOS MODS** que vienen en el CD no cambian las estadísticas de las unidades, sino que se limitan a añadir mejoras gráficas, como texturas para la hierba en alta resolución, efectos de llamas mejorados, pinturas de camuflaje para los tanques y cosas así. Los escenarios creados por aficionados son un buen ejemplo de la potencia del editor incluido en el juego.



Los efectos visuales no están a la altura de los de los juegos de acción.



Se puede optar por una vista similar a la de los "wargames" tradicionales.



Un soldado aislado no lucha a muerte, sino que prefiere rendirse.



En las luchas callejeras las unidades pueden guarecerse en los edificios.

## EL SISTEMA DE TURNOS SIMULTÁNEOS ES UN FACTOR DECISIVO EN EL REALISMO DEL JUEGO Y PROVOCA SITUACIONES INESPERADAS

tallados escenarios o incluso generarlos al azar. El disco extra es un excelente añadido, aunque su instalación no es sencilla.

### ¿Un juego sobresaliente?

Pese a que «Combat Mission» es cien por cien recomendable para los aficionados al género, resulta lamentable el poco cuidado que se ha puesto para hacerlo accesible a los novatos. No hay ningún tipo de ayuda "in game", lo cual obliga al jugador a consultar frecuentemente el manual de instrucciones. Hasta el escenario de aprendizaje tiene que jugarse mientras se lee el manual. Ni siquiera hay un interfaz de opciones durante la partida. Todo esto, sumado a los mejorables gráficos, impiden a este título alcanzar una puntuación mucho mayor que, si atendiésemos únicamente a su jugabilidad, sin duda podría merecer.

G.P.H.

## Toma nota

**Espectacular y realista** estrategia por turnos, como no se había visto.

**LO BUENO:**
- Gráficos espectaculares (dentro de su género).
- Muy realista a la hora de determinar los resultados.
- Excelente sistema de resolución de turnos simultáneos.

**LO MALO:**
- Gráficos anticuados (en comparación con otros géneros).
- Faltan ayudas "in game".

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 68 | 60 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Se ha implementado muy bien el sistema de **turnos simultáneos.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Analizar los combates desde todos los ángulos.
**Lo peor:** Depender del manual para todo.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** No saber lo que va a hacer el otro mientras asignas las ordenes.
**Lo peor:** No tiene buscador de partidas.

■ ALTERNATIVAS

### CIVILIZATION III

**Aunque no es estrictamente un juego bélico, la guerra también está muy presente en todo su desarrollo.**

▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 90

### CLOSE COMBAT IV

**Combates como los de «Combat Mission», aunque gráficamente menos espectaculares.**

▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 69

Review
A EXAMEN

# The Italian Job

## Rápido, divertido y espectacular



**Llega a nuestros PC un trepidante juego de conducción, atracos y persecuciones. Conversión directa de un juego de PlayStation inspirado en una película de culto, no aporta mejoras tecnológicas, pero divierte.**

El juego que nos ocupa es un divertido y vertiginoso arcade, inspirado en la película "Un Trabajo En Italia" (1969), cinta de atracos perfectos y persecuciones. El jugador acompañará, en este juego de acción, a un grupo de atracadores británicos, expertos conductores de todo tipo de vehículos, mientras preparan y ejecutan el robo de un cargamento de oro en Turín.

Conversión directa del juego de PlayStation, «The Italian Job» no aprovecha la potencia gráfica de las tarjetas aceleradoras para mejorar el aspecto –salvo detalles puntuales–, pero respeta y mantiene intacta toda la jugabilidad del original.

### La referencia

**F1 RACING CHAMPIONSHIP**



- **En «The Italian Job» prima la espectacularidad y las acrobacias mientras que «F1» es más realista.**
- **El primero de ellos permite conducir todo tipo de coches, el segundo sólo formula Uno.**
- **«The Italian Job» sólo tiene una vista.**




**La escena más famosa de la película será el punto culminante del juego.**

### Misiones variadas

El modo historia está compuesto por 16 misiones independientes, ambientadas en tres localizaciones diferentes: Londres, Turín y los Alpes. En cada una de ellas tendremos que cumplir objetivos distintos (huida, habilidad, contrarreloj, etc) y conduciremos un vehículo con diferente maniobrabilidad (autobuses, furgonetas, todoterrenos, deportivos, limusinas). Esta es la modalidad de juego principal, la más extensa, divertida y variada. «The Italian Job» incluye cuatro modalidades de juego extra: recorrido libre, desafío, puntos de control y destructor.

Aunque son opciones secundarias, resultan divertidas para los aficionados a las partidas rápidas y aportan variedad al programa. No encontramos modalidades de juego online, a pesar de que se incluye una opción de juego compartido en el mismo ordenador, que por lo menos nos permite jugar con algún amigo.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: **Pentium III 800 MHz, 500 MHz** ▶ RAM: **256 MB, 128 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶ Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad / Acción** ▶Idioma: **Castellano** (juego, manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Pixel Logic** ▶Compañía: **SCI** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **32,95 euros** *(5.482 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.sci.co.uk/games/the_italian_job/*** Ofrece pantallas, un vídeo promocional y una guía para acabarse el juego.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de fases: **16** ▶ Vehículos disponibles: **10** ▶Ambientaciones: **3** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Turnos alternos en el mismo ordenador** ▶Número de jugadores: **7** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **804 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Módem: **No requiere**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **804 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB** ▶Módem: **No requiere.**



## Fases muy variadas

**EL DISEÑO DE MISIONES** es uno de los mayores aciertos del juego. Cada fase es un juego independiente, protagonizado por un vehículo distinto. Los más difíciles de conducir son la camioneta, el autobús y el todoterreno, duros de maniobrar y con una aceleración limitada, que nos pondrán en serios aprietos para cumplir los objetivos dentro del tiempo.

**LONDRES Y TURÍN** han sido modeladas con todo lujo de detalles. Son los escenarios más extensos del juego enormes y sirven para ambientar varias fases. Siempre contaremos con un indicador direccional para orientarnos, pero nosotros tendremos que elegir la mejor ruta posible. Conviene jugar el modo "carrera libre" para aprender los mejores atajos.



El juego permite pilotar gran cantidad de vehículos diferentes



Algunos niveles son enormes, como Turín o Londres.



Hay cuatro modalidades de juego extra para probar nuestra habilidad.



Los gráficos de la versión PC no son todo lo buenos que cabría esperar.

## PARA ADICTOS A LA CONDUCCIÓN QUE BUSCAN UN JUEGO DE ACCIÓN DIVERTIDO, VARIADO Y SIN MUCHAS COMPLICACIONES

En cualquier caso no debemos olvidar que «The Italian Job» es, ante todo, un juego divertido y sencillo. Todas las fases del modo historia están abiertas desde el principio, y no resulta demasiado complicado acabarlas tras unas cuantas partidas. Los programadores han preferido ofrecer un juego rápido y palpitante, antes que un juego extremadamente difícil, cosa de agradecer durante las primeras partidas, pero que afecta negativamente a la longevidad del programa.

### Lavado de cara

«The Italian Job» es una réplica exacta del juego de Playstation. A pesar de la potencia gráfica superior del PC, no encontraremos cambios significativos respecto a aquella versión. Y lo mismo sucede con el sonido, calcado al original.

Un título, en fin, recomendable para todos los que buscan un juego divertido y sin complicaciones.

Tan jugable como el original, pero poco más.

I.C.C.

### Toma nota

**Divertido y consolero** con muchos y variados niveles.

**LO BUENO:**
- Muchas modalidades de juego y muy divertidas.
- Completamente traducido al castellano.
- La recreación de Londres y Turín está muy conseguida.

**LO MALO:**
- Se agradecerían opciones de juego online.
- Los gráficos son muy limitados.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 65 | 20 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

**La opción multijugador** es escasa, comparada con el modo individual.

**SOLO:**
Lo mejor: La variedad de opciones de juego.
Lo peor: No resulta demasiado difícil terminar el juego.

**EN COMPAÑÍA:**
Lo mejor: Poder correr contra nuestros amigos.
Lo peor: Sólo hay un modo de juego y hay que jugar en el mismo PC.

### ALTERNATIVAS

**MIDTOWN MADNESS**
**Conducción alocada por una extensa metrópolis repleta de vehículos y atascos.**
▶Comentado en MM 55 ▶Puntuación: 85

**RALLY CHAMPIONSHIP XTREME**
**Más realismo y mucha diversión en un juego de rallies bien realizado y con excelentes gráficos.**
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 85



# El secreto del Nautilus

## Poco original

**Basada en la clásica novela de Julio Verne "20.000 leguas de Viaje Submarino", esta aventura, a la que se ha añadido un interesante giro en la trama, parece confirmar que Cryo sigue apostando sobre seguro.**

Hace apenas un año, Arxel Tribe y Cryo decidieron renovar su catálogo de aventuras, aplicando una estrategia común: utilizar argumentos famosos para atraer a los menos habituados al género. «Alfred Hickcock: The Final Cut» fue el estreno; «Hannibal», basado en la secuela de "El Silencio de los Corderos" será la culminación. Entre medias, Cryo tiene lista la Colección Julio Verne, cuyo primer título es este «El Secreto del Nautilus». Una aventura que no sólo no se ha limitado a trasladar y adaptar la conocidísima novela sino que, muy al contrario, sólo toma de ella la ambientación, ciertas situaciones, y algunos personajes para dar vida al juego.

La acción tiene lugar en el siglo XXI. Un submarino militar, el USS Shark, detecta una emisión de radar desconocida. Un joven científico se introduce en el interior de la nave, que resulta ser el mítico submarino Nautilus. Una exhaustiva exploración le llevará a descubrir por qué ha sido abandonado, y lo que ha ocurrido con el capitán Nemo y su tripulación.

### La referencia



**LA FUGA DE MONKEY ISLAND**

- **«Nautilus» es un juego serio, mientras que «La Fuga» es reconocible por su inteligente humor.**
- **A la hora de moverse por los escenarios sigue siendo más atractivo el sistema de «La Fuga»**
- **«Nautilus» ofrece algunos puzzles mentales.**



**Los iconos de acción se muestran al mover el cursor por la pantalla.**

### Sin muchas sorpresas

La compañía T-Bot, creadora del juego, no se ha roto la cabeza a la hora de diseñar el entramado técnico: gráficos prerrenderizados, perspectiva en primera persona, y vista libre de 360 grados. Aunque la resolución es de 640x480, el elevado nivel de detalle ofrece una presentación gráfica superior a otros títulos como «Jerusalén» o «Schizm». Por el contrario, el movimiento pantalla a pantalla resta dinamismo y espectacularidad. La ambientación sonora es acepta-

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **AMD Athlon 1.4 GHz, Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **512 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB; 3dfx Voodoo 3** ▶Conexión: **No requiere**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **inglés** (voces), **Castellano** (subtítulos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **T-Bot** ▶Compañía: **Cryo Interactive** ▶Distribuidor: **Cryo España** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **25/03/2002** ▶PVP Recomendado: **34,95 euros** *(5.815 Ptas)* ▶Página Web: ***julesverne.cryogames.com/*** Sólo contiene una breve descripción del argumento, los requisitos técnicos y pantallas.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Modos de juego: **1** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Ambientes: **5** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable.** ▶Número de jugadores: **No aplicable**. ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **505 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **Pentium III 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**



## Detalles peculiares

**LOS PUZZLES TEMPORALES** son una de las escasas aportaciones originales de «El Secreto del Nautilus», con respecto a otras aventuras gráficas en primera persona. Cuando ocurre una acción de peligro, como la activación de una alarma o un escape de gas, arranca un cronómetro que nos obliga a resolver determinado acertijo en un tiempo límite.

**EL DIARIO DE VOZ** que incorpora el ordenador de bolsillo del protagonista permite revisar los mensajes emitidos por el holograma del Capitán Nemo y el ordenador del submarino, para extraer posibles pistas. Este artilugio también incorpora diversas herramientas de medición necesarias para resolver algunos acertijos. Son sencillas de utilizar.



El Capitán Nemo se nos aparece, en forma de holograma, durante el juego.



Algunos puzzles deben resolverse en un plazo limitado de tiempo.



«Nautilus» dispone de puzzles mentales, pero son escasos y lógicos.



El juego respeta fielmente todos los cánones de su género.

## EL ARGUMENTO Y DESARROLLO SON ATRACTIVOS, PERO LOS PUZZLES ESTÁN MUY VISTOS Y NO SORPRENDERÁN A LOS VETERANOS

ble aunque, por primera vez en años, Cryo no ha doblado las voces a nuestro idioma; al menos los textos sí están en castellano.

La interfaz del juego se ajusta al canon clásico: un puntero inteligente que cambia de forma en función del lugar que rastree. Los objetos deben colocarse en el icono de mochila, a la que se accede con el botón derecho.

El sistema de juego se adapta a la típica búsqueda y recolección de objetos, tan habitual en el género, aunque también existen puzzles mentales, pero son muy escasos y fáciles de entender. Esto hace que el juego sea más accesible para el jugador ocasional y quizá menos atractivo para el veterano, al que no le crearán demasiados problemas.

### Sin embargo...

Es una lástima que esta buena disposición se vea empañada por la escasez de personajes secundarios, una duración media/baja, y unos escenarios algo estáticos. Otro hecho incomprensible es que algunos libros y notas sólo pueden leerse una vez, lo que obliga a cargar una partida si te has perdido algo. Pese a estos defectos, gracias a la obra magna en la que está inspirada, a los cuidados gráficos, y a la lógica de sus acertijos, «El Secreto del Nautilus» es una aventura competente, que agradará a los incondicionales del género.

**J.A.P.**

## Toma nota

**Escasa originalidad** para una aventura clásica y correcta.

**LO BUENO:**
- Los gráficos atesoran una calidad artística destacable.
- El embrujo de Julio Verne.

**LO MALO:**
- El desplazamiento pantalla a pantalla reduce el dinamismo.
- Algunos objetos pequeños son difíciles de encontrar.
- Que ciertos paneles y libros sólo se puedan consultar una vez.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 55 | NO TIENE |

**ALTERNATIVAS**

**JERUSALÉN**
**Similar a «Nautilus», los personajes secundarios y el desplazamiento fluido hacen el juego más ameno.**
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 70

**MORPHEUS**
**Sustituid el submarino por un barco, los hologramas por unos fantasmas, y tendréis dos títulos casi clónicos.**
▶Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 80

# Incoming Forces
## Tedio explosivo

**Interpretando el papel de un piloto alienígena que lucha contra la amenaza terrícola abordamos esta secuela que no tiene demasiadas pretensiones, y propone al jugador un ejercicio de acción pura y dura, sin mucha sustancia.**

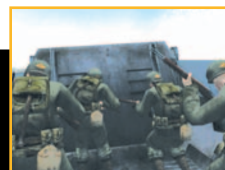


En este juego de acción, en el que combatiremos una invasión terrestre –siendo nosotros los alienígenas– a bordo de una nave o un tanque, cambiando de uno a otro según convenga a las necesidades o a los objetivos de la misión.
¿Suena bien, verdad? Pues eso es lo malo, que simplemente suena bien. La puesta en práctica de todas estas ideas ha dado como resultado un juego decepcionante.

### Muchos problemas

Para empezar, durante nuestro análisis, tenemos que decir que el juego rehusó a identificar un Joystick Microsoft Force Feedback 2, y eso a pesar de que en teoría está diseñado para soportar este tipo de periféricos. En cualquier caso, el control con teclado y ratón basta y sobra para manejarse, ya que el sistema de vuelo es bien simplón: el jugador "flota" en el aire y tiene total libertad de desplazamiento. Claro, se supone que la tecnología alienígena permite volar así pero no deja de ser sospechoso. En el caso de los vehículos terrestres la física, por fortuna, es más convincente.
Para cumplir cada uno de los objetivos de las misiones, al jugador se le asigna un vehículo (aeronave o tanque) que va equipado con una arma principal y a veces otra secundaria . Casi todas funcionan de forma idéntica. El poco armamento que rompe la rutina es engorroso de utilizar o directamente ridículo, lo que nos lleva a decir que algo tan fundamental como el diseño de las armas en un juego de acción deja mucho que desear en este título.
Se supone que podemos dar órdenes a un escuadrón de

### La referencia



**MEDAL OF HONOR**

- **La comparación en el apartado técnico deja a este juego muy por debajo de «Medal of Honor».**
- **En «Incoming Forces» se nota que todo es de pega. La ambientación también es mucho peor.**
- **El diseño de niveles de «Incoming Forces» apenas se acerca al de «Medal of Honor».**




**Las explosiones son impresionantes sólo las primeras veces que se ven. Luego, monotonía.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **AMD Athlon 1 GHz, Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **TNT2 32 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **Módem 56k, ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Rage** ▶Compañía: **Rage** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95** *(6.650 Ptas.)* ▶Página web: ***www.rage.com*** Ofrece algunas pantallas, pero nada más que merezca la pena.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶Número de pruebas: **16** ▶Personajes disponibles: **8** ▶Escenarios: **4** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Duelo y duelo por equipos.** ▶Número de jugadores: **16** ▶Opciones de conexión: **Internet (GameSpy).**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **320 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB** ▶Módem: **28k**

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ▶CPU: **AMD Athlon 750 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **320 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **56k**



## Catálogo de armas inútiles

**EL CAÑÓN EM,** por ejemplo, sirve para desactivar los escudos de un barco, que son impenetrables. Dispara con gran lentitud y no sirve para nada más. Es un ejemplo de arma mal aprovechada. El cañón de impactos es otro ejemplo de arma mal diseñada: dispara como un mortero pero es muy difícil de apuntar. Con un láser estándar se acabaría antes.

**LAS BOMBAS REBOTE** o a la habilidad del caza mórfico para transformarse en tanque son la última disparatada aportación a nuestro arsenal. ¿Por qué motivo debería el jugador transformarse en tanque, si la forma de caza es mucho más rápida y manejable? No tiene mucho sentido (al menos si eres terrestre), pero ahí está. Culturas distintas, suponemos.



■ Los efectos de explosiones se hacen repetitivos enseguida.



■ Todas las misiones se resuelven, más o menos, de la misma manera.



■ Los escenarios no son nada del otro mundo y están llenos de niebla.



■ Las armas son prácticamente iguales y acaban aburriendo.

## UN INSUSTANCIAL ESPECTÁCULO LLENO DE DRAMÁTICAS CARENCIAS ES LO QUE "OFRECE" LA CONTINUACIÓN DE «INCOMING»

pilotos aliados, pero en la práctica no está bien implementado, y su efecto es inapreciable. Al final uno se queda con la sensación de que el jugador es el único piloto de la escuadrilla.

Aunque la descripción de las misiones es variada, la resolución de las mismas es monótona. Defender una estructura, destruir una fuerza enemiga... sea cual sea la explicación que se dé, el jugador acaba haciendo siempre lo mismo.

### El apartado técnico

Llegamos a la parte "estelar" del juego: el apartado técnico. El sonido es decepcionante y en cuanto a los gráficos, el escenario está invadido por la niebla y no tiene apenas elementos para interactuar.

«Incoming Forces» puede ser un título aceptable si buscas un "mata-mata" sin más, pero si se compara con otros títulos del género, resulta decepcionante.

**G.P.H.**

## Toma nota

**Fallan muchas cosas** pero sobre todo la jugabilidad.

**LO BUENO:**
- ▲ El argumento es original.
- ▲ El concepto de pasar de una nave a otra tiene su gracia.

**LO MALO:**
- ▼ Los objetivos de las misiones se repiten demasiado.
- ▼ El diseño de las armas es lamentable.
- ▼ El modelo de pilotaje y combate es burdo y simplón.

| MODO INDIVIDUAL | MODO MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 40 | 50 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Al menos en multijugador **no hay que escoltar a nadie.**

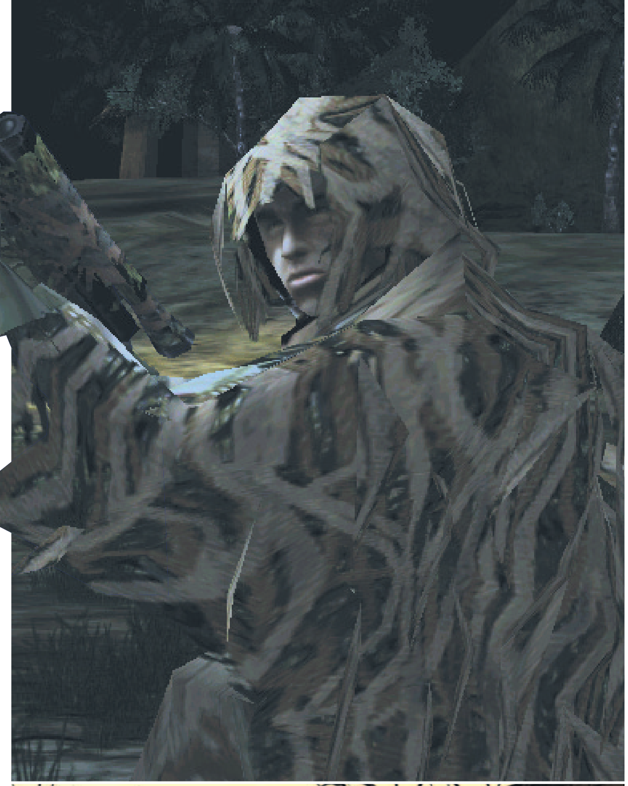
**SOLO:**
**Lo mejor:** Tener aliados computerizados.
**Lo peor:** los enemigos se regeneran continuamente por oleadas.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Muy sencillo de manejar.
**Lo peor:** Hereda todos y cada uno de los defectos del modo individual.

■ **ALTERNATIVAS**

**HOSTILE WATERS**
**Excelente combinación de acción y estrategia, también con múltiples vehículos para pasar de uno a otro.**
▶Comentado en MM 77 ▶Puntuación: 89

**MECHWARRIOR 4**
**Un juegazo en el que las armas, el modelo de pilotaje y los gráficos están a la altura de lo esperado.**
▶Comentado en MM 82 ▶Puntuación: 76



# Ghost Recon Desert Siege

## Lo mismo, en África

**La primera expansión de «Ghost Recon» aporta nuevas misiones ambientadas en el norte de África. Un pack interesante pero ramplón, que incluye nuevas armas, escenarios individuales y multijugador.**

En el año 2009, Etiopía invade Eritrea, poniendo en peligro la ruta de navegación más importante del Mar Rojo. Un grupo de boinas verdes del ejército norteamericano viaja hasta la zona para garantizar la paz y detener la invasión. Con esta premisa argumental arranca «Desert Siege», el primer pack de expansión para «Ghost Recon», que aporta nuevas misiones, armas y opciones multijugador.

El modo individual queda enriquecido con ocho misiones completamente originales. «Desert Siege» incluye un único teatro de operaciones, el África oriental, pero las misiones están bien diseñadas y no desmerecen de las incluidas en el juego original. Los escenarios son extensos y detallistas, y aportan nuevas posibilidades tácticas.

Las mejoras más interesantes las encontramos en el modo multijugador, que incluye cuatro entornos inéditos y dos nuevas modalidades de juego por equipos, que son compatibles con el «Ghost Recon» original. «Desert Siege» incluye también nueve armas exclusivas para el modo multijugador.

Los programadores afirman haber mejorado los gráficos y el sonido, pero en la práctica apenas notamos cambios en el motor 3D diseñado para el «Ghost Recon» original. «Desert Siege» es una expansión correcta, y aunque un solo teatro de operaciones sabe a poco, no se puede negar que los nuevos contenidos son bastante atractivos como para interesar a los adictos a «Ghost Recon».

**I.C.C.**

### La referencia



**OP. FLASHPOINT**

- **Ambos juegos tienen una calidad gráfica notable y usan mapas muy extensos.**
- **Aunque «Desert Siege» también permite modificar las tácticas en tiempo real, «Operation Flashpoint» resulta más completo y realista.**
- **Al contrario que «Desert Siege», en «Operation Flashpoint» se usan vehículos y aeronaves.**



**Las mejoras en el motor 3D son prácticamente inapreciables.**



**Los escenarios son muy realistas y ofrecen grandes posibilidades tácticas.**

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** CPU: **P III 800 MHz, AMD 700 MHz** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **GeForce 2 GTS** CONEXIÓN: **ADSL, 56K**

**FICHA TÉCNICA** Disponible: **PC** Género: **Acción/Estrategia** Idioma: **Inglés** (voces y textos). Edad recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **Red Storm** Compañía: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **1** (requiere «Ghost Recon») Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **24 euros** *(3.995 Ptas)* Página Web: ***www.ghostrecon.com/desertsiege.php***

**LO QUE HAY QUE TENER** CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **Sí. 16 MB** Módem: **28,8 K**

### Toma nota

**Una expansión correcta,** pero que sabe a bastante poco.

**LO BUENO:**
- Los mapas y las modalidades multijugador.
- Toda la acción del original sigue presente en la expansión.

**LO MALO:**
- Las aportaciones al juego original son "sólo" las justas y necesarias.

| INDIVIDUAL | MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 60 | 70 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

**Las mejoras** más importantes de la expansión son las del multijugador.

**SOLO:**
**Lo mejor:** Las nuevas misiones
**Lo peor:** Pocos extras para la modalidad individual.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Las armas y los modos de juego nuevos.
**Lo peor:** La acción transcurre en un único teatro de operaciones.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Sudden Strike
## Descafeinado

**La estrategia en tiempo real se suele dividir en dos tipos: con o sin gestión de recursos. Este juego pertenece al segundo grupo, pero su sistema de combate es más propio del primero. Una combinación poco afortunada.**

El programa, un juego de estrategia en tiempo real sin gestión de recursos, está dividido en misiones. En cada misión el jugador dispone de un cierto número de unidades predeterminadas (aunque puede recibir o capturar refuerzos) para cumplir una serie de objetivos. La clave está en combinar acertadamente las habilidades de las diferentes unidades para conseguir la victoria.
Pero el sistema de juego tiene bastantes problemas: el gran número de unidades en liza hace que manejarlas a todas resulte pesado, toda vez que mandarlas al ataque sin ton ni son es poco menos que suicida. El supuesto realismo se ve comprometido cuando se descubre que el fuego de mortero y artillería es capaz de volar por los aires a un solitario francotirador con un único disparo de precisión increíble, o que un grupo de soldados pueden destruir un tanque con sus ametralladoras.
La vista isométrica y los gráficos en 2D hacen que calcular la línea de visión resulte engañoso en relación al terreno, lo que provoca ciertas situaciones embarazosas. Todo esto sería más o menos excusable si estuviésemos hablando de un juego estilo «Command&Conquer», pero la ausencia de gestión de recursos significa que se trata de un juego más táctico que estratégico, y los juegos tácticos necesitan sistemas de combate un poco más coherentes.
El motor gráfico no destaca especialmente por su calidad, aunque el diseño de las unidades está más logrado.
Un juego de estrategia con algunos problemas que deslucen el resultado final. Interesará a los aficionados pero no les entusiasmará.

**G.P.H**

### La referencia



**EMPIRE EARTH**

- **«Sudden Strike» es más realista que «Empire Earth», pero no tiene sistema de recursos y se centra en el combate puro y duro.**
- **Los gráficos de «Sudden Strike» son mucho peores que los de «Empire Earth».**
- **El ritmo de juego es más lento y tedioso que en la referencia y, además, el desarrollo de los combates no está bien compensado.**



**El juego tiene ciertos detalles que ponen en evidencia su pretendido realismo.**



**El apartado gráfico ofrece un aspecto algo primitivo, pero ha sido cuidado con detalle.**

### Toma nota

**Poco realismo** en un juego que presume de ofrecerlo a raudales.

**LO BUENO:**
- Las unidades están bien animadas y detalladas.

**LO MALO:**
- La inteligencia artificial no es nada del otro mundo.
- Sistema de combate poco realista y modos de juego primitivos.

| INDIVIDUAL | MULTIJUGADOR |
|---|---|
| 50 | 45 |

**INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR**

Sigue sin ser demasiado interesante y **no tiene buscador de partidas.**

**SOLO:**
**Lo mejor:** Se pueden dar órdenes en pausa.
**Lo peor:** No tiene modo escaramuza.

**EN COMPAÑÍA:**
**Lo mejor:** Hacer 4 equipos de 4 jugadores
**Lo peor:** No tiene buscador de partidas en Internet.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Athlon 1 GHz** ▶RAM: **128 RAM** ▶Tarjeta 3D: **TNT2** ▶Modem: **56K**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (voces, textos), **Castellano** (manual) ▶Edad: **13+** ▶Estudio: **Fireglow** ▶Compañía: **CDV software** ▶Distribuidor: **Proein** ▶CDs: **2** ▶Lanzamiento en España: **Ya disponible.** ▶PVP: **54,95 euros** *(9.143 Ptas)* ▶Página web: ***www.suddenstrike.com*** Incluye un parche con soporte para GameSpy.

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **150 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Modem: **56k**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Monstruos, S. A. El billar y la bestia

## Para llorar

Este juego no pretende ser un simulador, sino más bien un juego inspirado libremente en las normas del billar. El objetivo es entronerar las bolas verdes y rojas en sus correspondientes bandas, evitando cometer más de tres faltas. La física de las bolas es absolutamente ficticia, por lo que al principio resulta difícil prever la trayectoria de las mismas. Tras un rato jugando, nos percatamos de que la planificación táctica de cada jugada es innecesaria, ya que no podemos modificar la intensidad de los golpes y además los rebotes combinados entre bolas son bastante imprevisibles. Gráficamente, el juego resulta feo y anticuado. Un juego, en fin, aburrido y malo.

**I.C.C.**




El funcionamiento del juego es tosco y anticuado y la física es completamente irreal.

### Toma nota

**Malo y anticuado,** se esconde detrás de una licencia famosa.

**LO BUENO:**
- Los power-ups diseminados por la mesa.

**LO MALO:**
- La física de colisiones es impredecible.
- Los gráficos son absolutamente espeluznantes.

**INDIVIDUAL** 20

**MULTIJUGADOR** NO TIENE

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium II 800 MHZ** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 GTS 32 MB**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Arcade** ▶Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) ▶Edad recom. (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Sapient** ▶Editor: **Disney Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta de Agostini** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **5,95 euros** *(990 Ptas)* ▶Página web: **www.disney.co.uk/disneyinteractive/**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 233 MHZ** ▶RAM: **32 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶HD: **110 MB** ▶Módem: **No requiere**

# Peter Pan en el País de Nunca Jamás

## Diversión asegurada

Estamos ante un entretenido juego de acción y plataformas para niños realizado por Disney y editado por Electronic Arts. En él, Peter Pan tendrá que explorar las cinco islas que conforman el País de Nunca Jamás, en busca de las cuatro partes del mapa de un tesoro escondido, que también busca su archienemigo el capitán Garfio. Acompañados por el hada Campanilla –que hasta llegaremos a controlar en algunas fases–, Peter Pan volará por los escenarios en busca de los fragmentos del mapa del tesoro, recogiendo "ítems" y "power-ups", esquivando trampas y luchando contra diversos enemigos.
Gráficamente, se trata de un juego muy vistoso, colorista y bien realizado. Tanto los personajes como los escenarios están modelados íntegramente en tres dimensiones y muy bien conseguidos, de acuerdo al espíritu de la película Disney.
A destacar el efecto de "scroll" múltiple, los acercamientos y otros movimientos de cámara, muy bien integrados. Un juego muy conseguido y entretenido. Absolutamente recomendable para toda la familia.

**I.C.C.**



«Peter Pan» es un divertido juego de plataformas con gráficos de calidad impecable.

### Toma nota

**Divertido para** los pequeños y muy evocador para los nostálgicos.

**LO BUENO:**
- Las zonas secretas escondidas en los niveles.
- El scroll y los acercamientos de cámara.

**LO MALO:**
- La dificultad no es muy elevada.
- La poca calidad de las cinemáticas.

**INDIVIDUAL** 60

**MULTIJUGADOR** NO TIENE

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Arcade** ▶Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Doki Denki** ▶Editor: **Disney Interactive** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **36 euros** (5.989 Ptas.) ▶Página web: **www.disney.co.uk/disneyinteractive/**

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **75 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8 MB)** ▶Módem: **No requiere**

# Monsterville

## Monstruos de pega

Los habitantes de un pueblecito de la lejana Transilvania han decidido convocar elecciones para elegir al próximo alcalde. ¿A quién votarán? ¿Al monstruo de Frankenstein, a Drácula, a Quasimodo o, tal vez, al mutante Metaluna?

Con esta premisa tan original, «Monsterville» ofrece un sistema de juego propio del género de la estrategia en tiempo real, pero reduciéndolo a una simplicidad que casi podría tacharse de ridícula. Hacer clic en las casas para después observar pasivamente como el monstruo se acerca a ellas y las convierte a su causa es una actividad que, si bien puede tener cierta gracia durante los primeros cinco minutos, pronto se hace monótona y aburrida.

Para agravar las cosas, hay otros errores que lastran gravemente la jugabilidad. Por ejemplo, el botón de "seleccionar lacayo holgazán" no centra la pantalla sobre el lacayo en cuestión, con lo que resulta inútil. No hay minimapa que ofrezca una vista general, y el emplazamiento de elementos defensivos sólo parece eficaz cuando se usan contra nosotros.

Los gráficos en 3D son simplemente correctos, sin grandes alardes, y los escenarios pecan de una gran monotonía visual.

«Monsterville» es un juego malo y aburrido que aprueba por los pelos en el apartado técnico. Un juego del que sólo se salva su original argumento, que ha sido, por lo demás, completamente desaprovechado.

**G.P.H.**



Los elementos defensivos disponibles no siempre funcionan como uno se espera.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶TARJETA 3D: **TNT2, Voodoo 5 32 MB**

**FICHA TÉCNICA** ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (texto y manual) ▶Edad recomendada (ADESE) : **TP** (Todos los Públicos). ▶Estudio: **Intelligent Games** ▶Compañía:**Cryo** ▶Distribuidor: **Cryo** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** ▶PVP recomendado: **22,99 euros** *(3.826 Ptas)* ▶Página web: ***www.cryo-interactive.com***

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **178 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Modem: **No requiere**

### Toma nota

**El original argumento** se merecía algo mejor que esto.

**LO BUENO:**
- El gracioso balbuceo incomprensible de los monstruos.

**LO MALO:**
- La premisa básica del juego es monótona y aburrida.
- Tiene algunos fallos graves de diseño que afectan a la jugabilidad.

**INDIVIDUAL** 25

**MULTIJUGADOR** NO TIENE

# Xtreme Air Racing

## Simulación original

No es necesario conocer las carreras de aviones de hélice, bastante populares en otros países, para disfrutar de «Xtreme Air Racing», que las reproduce con bastante precisión y realismo.

El juego es bastante completo, con varios modos de juego, más de veinte aviones diferentes para elegir, diferentes terrenos sobre los que competir y un modo multijugador a través de Internet o red local para hasta ocho personas. Además, es muy personalizable, pues podremos desde configurar las características del avión hasta grabar nuestros propios diálogos para locutores que nos van narrando las carreras que disputamos.

Por desgracia, esta cantidad de opciones no se ve correspondida por un desarrollo técnico a la altura del diseño de juego, y es que tanto el motor gráfico como la simulación física del vuelo no demuestran demasiada calidad. Eso sí, aquellos que busquen un equilibrio entre una simulador y un arcade quizá puedan encontrarlo en «Xtreme Air Racing».

**J.P.V.**



El defectuoso sistema de control hace muy difícil completar con éxito los circuitos.

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

**FICHA TÉCNICA** ▶Género:**Simulación** ▶Idioma:**Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **No tiene** ▶Estudio:**IGS** ▶Compañía:**IGS** ▶Distribuidor:**Digital Dreams Multimedia** ▶Número de CDs:**1** ▶Fecha de Lanzamiento:**Ya disponible** ▶PVP recomendado:**18 euros** *(2.995 Ptas)* ▶Página Web:***www.igworld.com/***

**LO QUE HAY QUE TENER** ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **650 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (OpenGL o 3Dfx)** ▶Módem: **56K**

### Toma nota

**Un simulador de vuelo** de poca calidad técnica.

**LO BUENO:**
- La variedad en los aviones y escenarios disponibles.
- El original concepto de las "carreras aéreas".

**LO MALO:**
- La escasa calidad de la simulación.
- Los elevadísimos tiempos de carga.

**INDIVIDUAL** 45

**MULTIJUGADOR** 55

# SELECCIÓN MICROMANÍA

**¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.**

## Los favoritos de...



Jorge Portillo

Prefiero los juegos de estrategia por turnos, en los que tienes tiempo de meditar tus acciones. Y también los buenos juegos de rol y de acción.

1 **Civilization III**
2 **Baldur´s Gate II**
3 **Freedom Force**
4 **R. to Castle Wolfenstein**
5 **Cossacks**

## La lista negra

Este mes tenemos dos nuevas entradas en nuestra lista negra, en la que seleccionamos los peores juegos del momento.

1 **Druuna**
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 **Monsterville**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa mostruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

3 **Monstruos S.A. El billar y la Bestia**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 20
Un juego malo como pocos, que se ampara en una licencia famosa.

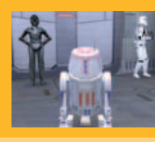
4 **Zodiac Saints**
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 **Karate Fighter**
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

## Los Recomendados

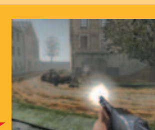
Numerosos cambios en nuestra lista mensual de juegos recomendados. Acción, estrategia y simuladores deportivos predominan en la selección de mayo, que encabezan programas tan importantes como «Jedi Knight II: Jedi Outcast», «Civilization III» o «Command & Conquer: Renegade».



**1** N

**Jedi Knight II: Jedi Outcast**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa Kyle Katarn en esta continuación llena de acción y con tecnología de vanguardia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

**2** =

**Civilization III**
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
Es más de lo mismo, pero la tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo lo mejor en su género.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

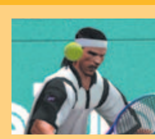
**3** ▼

**Command & Conquer: Renegade**
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 98
Las 3D llegan al universo «Command & Conquer», en uno de los juegos de acción más conseguidos del momento.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

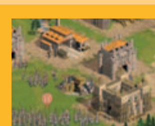
**4** N

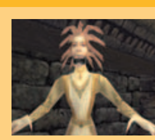
**Mundial FIFA 2002**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Los aficionados al FIFA van a disfrutar de lo lindo compitiendo por el Campeonato Mundial.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

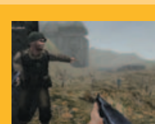
**5** N

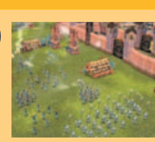
**Freedom Force**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

**6** N

**Virtua Tennis**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82
El mejor juego de tenis nunca realizado llega a nuestros PCs, en una conversión fidedigna y espectacular.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PLANETA DE AGOSTINI

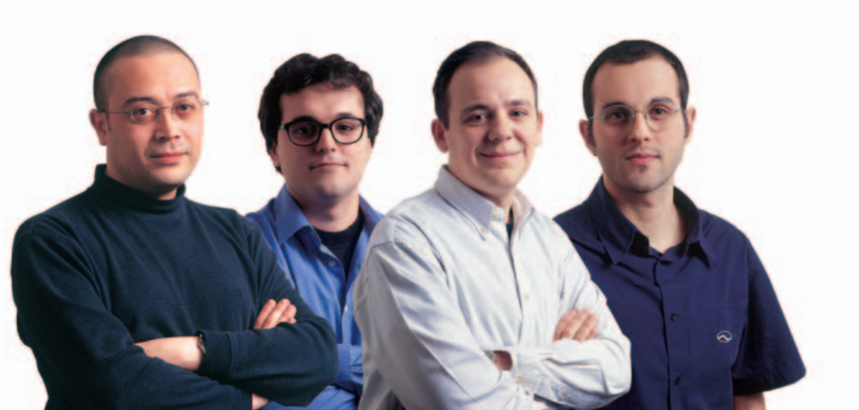
**7** N

**Cossacks: European Wars**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 70
Estrategia en tiempo real en los siglos XVII y XVIII, en un juego que permite manejar un gran número de unidades.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PROEIN

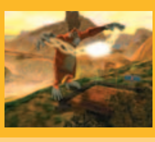
**8** N

**Heroes of Might & Magic IV**
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 75
Los héroes de leyenda creados por 3DO regresan en una nueva entrega, más amplia y refinada.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶VIRGIN

**9** ▼

**Medal of Honor: Allied Assault**
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una excelente propuesta que sorprende por su ambición. Hasta ahora nunca habíamos visto nada igual.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

**10** N

**Warrior Kings**
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 72
Tres razas enfrentadas en una lucha sin cuartel. Un juego interesante y con algunos detalles de gran calidad.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CRYO

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

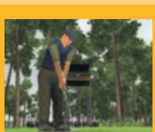


11  N

### Black & White: Creature Isle
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 82
**Una expansión tremendamente original, que permite jugar a «Black & White» desde una perspectiva inédita.**
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

12  N

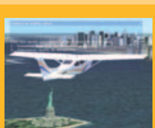
### Nascar Racing 2002 Season
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 86
**La competición automovilística americana por antonomasia regresa en esta edición, más espectacular y realista.**
DEPORTIVO ▶PC ▶VIVENDI

13  N

### Tiger Woods PGA Tour 2002
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 70
**El mejor simulador de golf hasta la fecha, supera incluso a su más directo competidor, el mítico «Links».**
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

14  ▼

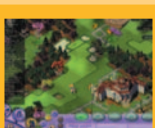
### Serious Sam 2: The Second Encounter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 80
**Acción en estado puro en esta continuación de las andanzas de Sam el Serio, el sustituto natural de «Duke Nukem».**
▶ACCIÓN ▶PC ▶PROEIN

15  ▼

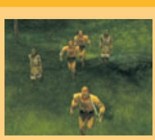
### Microsoft Flight Simulator 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 89
**Ya podemos disfrutar con la edición anual del simulador de vuelo con más solera del mercado.**
▶SIMULADOR ▶PC ▶MICROSOFT

16  ▼

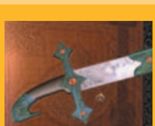
### Salt Lake 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 75
**Los Juegos Olímpicos de Invierno ya terminaron, pero con este juego podremos revivir los mejores momentos.**
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PROEIN

17  ▼

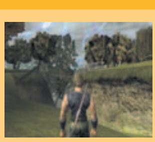
### Sid Meier´s Sim Golf
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 88
**La última locura de Meier, en la que el jugador se convierte en empresario del golf, ha resultado ser muy entretenida.**
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

18  =

### Myth 3
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70
**Estrategia, rol y acción se dan la mano en este interesante juego. No es perfecto, pero su propuesta es muy sugerente.**
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PROEIN

19  =

### Jerusalén
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70
**Aventura gráfica al estilo clásico, con unos gráficos renderizados de gran calidad, marca de la casa.**
▶AVENTURA ▶PC ▶CRYO

20  N

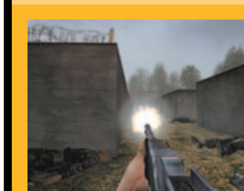
### Gothic
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70
**Un juego de rol y aventura a partes iguales, con un mundo tan extenso como el de «Outcast» o «Ultima IX».**
▶ROL ▶PC ▶FRIENDWARE

## La referencia

**Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.**



ESTRATEGIA
### Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
**El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.**
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
### Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
**«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.**
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



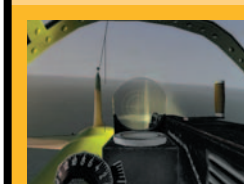
AVENTURAS
### La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
**Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.**
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
### Baldur's Gate II
▶COMENTADO EN MM 69 ▶PUNTUACIÓN: 92
**El mejor juego de rol del momento y líder indiscutible de su género, por sus espectaculares gráficos y su complejo y profundo argumento.**
▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE



VELOCIDAD
### F1 Racing Championship
▶COMENTADO EN MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 96
**Ubi Soft sorprendió a propios y extraños con este fantástico simulador de Formula Uno, que se convirtió inmediatamente en el mejor exponente del género.**
▶PC ▶UBI SOFT



SIMULACION
### IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
**«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.**
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
### FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
**El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.**
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

# Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

# SELECCIÓN DEL LECTOR

**La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.**

## Estrategia

**«Age of Empires II» sigue en el número 1 de la clasificación, pero «Empire Earth» empieza a recortar distancias.**

### 1 Age of Empires II



**28% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

### 2 Empire Earth

**20% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

### 3 Shogun: Total War

**18% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 64
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

### 4 Starcraft

**18% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- BLIZZARD

### 5 Red Alert 2

**16% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- WESTWOOD STUDIOS

## Acción

**«Counter Strike» va recortando distancias al rey del género de la acción: «Return to Castle Wolfenstein».**

### 1 Return to Castle Wolfenstein



**32% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

### 2 Counter-Strike

**25% de las votaciones**
- PC
- Versión no evaluada en Micromanía

### 3 Medal of Honor: Allied Assault

**19% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

### 4 Max Payne

**15% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

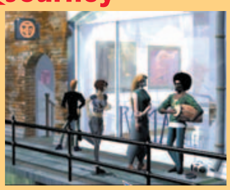
### 5 Unreal Tournament

**9% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- EPIC GAMES

## Aventuras

**Tras unos meses de ostracismo, «The Longest Journey» retorna con fuerza para recuperar el primer puesto.**

### 1 The Longest Journey



**36% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 72
- PC
- FUNCOM

### 2 Runaway

**32% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

### 3 La Fuga de Monkey Island

**18% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

### 4 Gabriel Knight III

**7% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

### 5 Myst III

**7% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

## Rol

**La primera parte de «Baldur´s Gate» ha pegado un subidón de infarto; hay cosas que nunca dejan de tener su encanto...**

### 1 Baldur´s Gate



**38% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

### 2 Arcanum

**22% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- TROIKA

### 3 Fallout 2

**16% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 61
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- INTERPLAY

### 4 Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal

**13% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

### 5 Anachronox

**11% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- ION STORM

## Velocidad

**Los dos primeros aguantan el fuerte tirón de «Rally Trophy», que entra directamente al tercer puesto.**

### 1 Need for Speed Road Challenge



**25% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 56
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ELECTRONIC ARTS

### 2 Colin McRae 2.0

**25% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 66
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, DREAMCAST, PSONE
- CODEMASTERS

### 3 Rally Trophy

**21% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 84
- PC
- BUGBEAR

### 4 Rally Champ. Xtreme

**19% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- ACTUALIZE

### 5 Motor City Online

**9% de las votaciones**
- PC
- Versión no evaluada en Micromanía

# Vota por tus juegos favoritos

**Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!**




**Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.**



*"No hay nada como una buena aventura gráfica para pasar un fin de semana"*

Roberto Cela *(Madrid)*

**EL ESPONTÁNEO**

## Simulación

**La entrada de «Eurofighter Typhoon», ha dejado fuera de la lista a un clásico como «Comanche 4».**

**1** = **Microsoft Flight Simulator 2002**



**33% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

**2** = **IL-2 Sturmovik**
**30% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

**3** = **Combat Flight Simulator 2**
**20% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

**4** N **Eurofighter Typhoon**
**10% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RAGE

**5** = **USAF**
**7% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 64
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶ELECTRONIC ARTS

## Deportivos

**No hay cambios en la lista de los juegos deportivos, si acaso señalar el leve descenso de votos para «FIFA 2002».**

**1** = **FIFA 2002**



**64% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 82
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶EA SPORTS

**2** = **NHL 2002**
**14% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC, PS2
▶EA SPORTS

**3** = **Links 2001**
**13% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 72
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

**4** = **Madden NFL 2002**
**7% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 81
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶EA SPORTS

**5** = **NBA Live 2001**
**2% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 75
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

## Clásicos de todos los tiempos

**En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.**

### ESTRATEGIA



**1 Age of Empires** **45 % de las votaciones**
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS
**2 WarCraft II. Tide of darkness** **35 % de las votaciones**
▶MM 25 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD ENTERTAINMENT
**3 Commandos** **20 % de las votaciones**
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS

### ACCIÓN

**1 Counter-Strike** **34 % de las votaciones**
▶PC
**2 Return to Castle Wolfenstein** **34 % de las votaciones**
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
**3 Quake III Arena** **32 % de las votaciones**
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶ID SOFTWARE



### AVENTURAS



**1 Monkey Island** **45 % de las votaciones**
▶MM 34 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶LUCASFILMS
**2 Leisure Larry VII** **32 % de las votaciones**
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
**3 Gabriel Knight III** **23 % de las votaciones**
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

### ROL

**1 Lands of Lore** **45 % de las votaciones**
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD STUDIOS
**2 Baldur's Gate** **35 % de las votaciones**
▶MM 49 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
**3 Ultima VII: The Black Gate** **20 % de las votaciones**
▶MM 63 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN



### VELOCIDAD



**1 Fórmula 1 Grand Prix 2** **80 % de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
**2 Need for Speed** **12 % de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
**3 GP 500** **8 % de las votaciones**
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶MICROPROSE

### SIMULACIÓN

**1 Flight Simulator 2002** **40 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
**2 IL 2 Sturmovik** **35 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
**3 Combat Flight Simulator 2** **25 % de las votaciones**
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT



### DEPORTIVOS



**1 NBA Live 2000** **60 % de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC, PS, N64 ▶EA SPORTS
**2 Links LS** **22 % de las votaciones**
▶MM 22 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ACCESS SOFTWARE
**3 Sensible Soccer** **18 % de las votaciones**
▶MM 62 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC, AMIGA ▶SENSIBLE SOFTWARE

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

# Reportaje

EL TEMA DEL MES...





# LARA CROFT LA CHICA DE TUS SUEÑOS HA VUELTO

## Así ha cambiado la protagonista de «Tomb Raider»

**Cuando nació, sus creadores eran conscientes de tener en sus manos un videojuego que sentaría las bases de un género pero, ¿sabían también lo que iba a suponer para la industria un personaje como Lara Croft?**



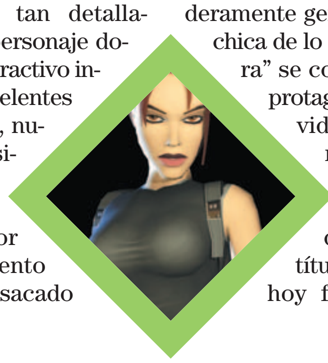
Lara Croft causó un sensacional impacto en la industria cuando «Tomb Raider» vio la luz, a finales de 1996. Mucho más, incluso, que el propio juego. Por vez primera, un personaje femenino adquiría un protagonismo per se que nadie podía prever. La idea era tan sencilla que asustaba: un juego de aventuras en 3D, en la más pura línea de las películas de Indiana Jones, pero con una chica como protagonista. Después de aquello, la locura se desató.

«Tomb Raider» y Lara Croft tuvieron una acogida espectacular por parte del público en todo el mundo. No era de extrañar que, en un mercado saturado de magos, héroes espaciales, guerreros futuristas, etc. de repente una chica de armas tomar, con unas curvas de vértigo y apoyada por una buena campaña de marketing, así como por una imagen de marca, creada hábilmente por los artistas de Core Design, se hiciera rápidamente un gran hueco en los (y las) jugadores(as) de medio mundo.

«Tomb Raider», además, supuso el impulso definitivo de la aventura de acción en PC y, posteriormente, en Saturn y PlayStation.

### LA IDEA GENIAL

Un entorno 3D como jamás se había visto en un juego de género, tan detallado, con un personaje dotado de un atractivo innegable, excelentes animaciones, numerosas posibilidad de acción y apoyado por un argumento que parecía sacado de una película, era más que suficiente para hacer de Lara Croft todo un éxito.



Aunque, a día de hoy, el diseño original de Lara Croft que presentaban los primeros modelos 3D del personaje casi mueve a risa, no cabe duda de que se debe considerar una idea verdaderamente genial que una chica de lo más "guerrera" se convirtiera en protagonista de un videojuego. El responsable fue Toby Gard, jefe de diseño del título original y hoy fundador ►►

### LARA CROFT HACE HISTORIA

**1. Tomb Raider.** 1996. La primera aparición de Lara. Su estética, su condición femenina y el juego de acción 3D supusieron un combinado explosivo. La "prima" de Indiana Jones acababa de nacer. **2. Tomb Raider II.** 1997. Lara aprende a conducir todo tipo de vehículos y su cola de caballo parece tener vida propia. U2 escoge al personaje como "musa" de su tour "Pop Mart". **3. Tomb Raider III.** 1998. El fenómeno salta del mundo de los juegos a múltiples ámbitos de la vida social, cultural y publicitaria. Su aspecto sexy se acentúa cada vez más y sus curvas se tornan algo "irreales". **4. Tomb Raider IV. The Last Revelation.** 1999. El final, aparente, de Lara. Uno de los juegos con mayor fantasía de la serie. **5. Tomb Raider Chronicles.** 2000. Un juego cuya trama se situaba entre los anteriores episodios, y que rescataba alguna de las aventuras "históricas" de Lara Croft. **6. Lara Croft. Tomb Raider. The Angel of Darkness.** 2002. Lara Croft vuelve. Es más atractiva, esbelta y siniestra. El modelo ofrece gran realismo, el diseño del juego cambia. Tiene nuevas habilidades y su historia, de momento, es un secreto.

### Primera impresión

**SÍ nos gusta**

- Que Lara haya vuelto.
- Las nuevas habilidades que Lara tendrá en su próximo juego.
- La nueva estética del personaje, que resulta mucho más ajustada al género de acción.
- La intención de Core de cambiar el estilo y el diseño de la acción en el nuevo juego de Lara.

**NO nos gusta**

- La excesiva influencia que parece tener Angelina Jolie como referente de Lara Croft.
- La nueva modelo. Nos gusta más lo "clásico".
- Que en consolas Lara sólo aparezca en PS2 en plan "exclusivo".
- Que el excesivo "merchandising" oscurezca al personaje en sí mismo.

## ASÍ FUE...

**Lara Croft** vio la luz como personaje de videojuego en **1996**, aunque desde principios de 1995 su figura se fue perfilando en sus detalles más relevantes. Era un momento en que ni siquiera existían las tarjetas de aceleración 3D en PC –aunque parezca mentira– y causó una verdadera conmoción en el mundo de los compatibles. Pero era un personaje de videojuego. Su diseño, pese a que a la sazón era de lo más "sofisticado", no dejaba lugar a dudas de su esencia. Un modelo 3D algo tosco, al que, a lo largo de los años, y las distintas entregas de **«Tomb Raider»**, se le fue ampliando el vestuario, las animaciones y las posibilidades de acción: conducción de vehículos, nuevas armas, más realismo… Estas imágenes son sólo un pequeño ejemplo de Lara Croft en sus inicios.





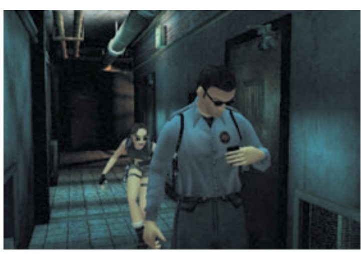


## ...Y ASÍ SERÁ

Una nueva **Lara Croft** nace con **«The Angel of Darkness»**. Este abanico de perspectivas del personaje responde a lo que es el modelo 3D real usado en el juego. Los PC de última generación, y el potencial de PS2 en lo que concierne a consolas, se muestran como la herramienta perfecta para poner en marcha un **«Tomb Raider»** mucho más ambicioso y realista, según los creadores del juego. Una Lara mucho más sexy, qué duda cabe, aunque quizá ya no encuentre su referente en el modelo original, sino en el cinematográfico.













## LA NUEVA LARA CROFT EN ACCIÓN

Éstas son las primeras imágenes reales de **«The Angel of Darkness»**. De momento, se ha mostrado poco –demasiado poco, para nuestro gusto– del nuevo título de Lara Croft. Pero, con todo, no ha dejado de llamar nuestra atención cómo algunos detalles nos remiten, de forma inequívoca, a cierto título de renombre.

Las acciones desplegadas por Lara en un vídeo de pocos minutos de duración se confunden, casi milimétricamente, con aquellas que, pad en mano, podemos llevar a cabo manejando a… **Solid Snake**. No, no es broma. Las primeras secuencias vistas de **«The Angel of Darkness»** recuerdan enormemente a **«Metal Gear Solid 2»**: Lara caminando sigilosa tras un enemigo, apostándose en una esquina, cogiendo por detrás a un personaje y oprimiéndole el cuello, enemigos más que parecidos, secuencias que se reconocen a primera vista… ¿Coincidencia? ¿Intencionalidad? De momento, sus autores se niegan a desvelar todos los secretos del juego y de la nueva imagen de Lara, y aseguran que hay mucho más detrás de lo que ahora se pueda imaginar. No es, desde luego, algo malo, si realmente se consigue dar con un diseño tan atractivo como el del juego de Konami. Aunque, ¿cómo llamar ahora a Lara? **¿Lara Snake?**



# LARA CROFT LA CHICA DE TUS SUEÑOS

## EXPRIMIENDO EL NEGOCIO

**Nadie duda que «Tomb Raider» y muy especialmente Lara Croft se han asentado en la cultura audiovisual de los últimos años, y de ahí se ha pasado a explotar un negocio que nadie podía llegar a imaginar. Y el estreno de la película del mismo nombre, durante el pasado 2001, era la guinda que faltaba a tan suculento pastel.**

Desde el mismo momento de su nacimiento Lara Croft se ha convertido en la gallina de los huevos de oro para Core y Eidos.
Los juegos, casi, han pasado a ocupar un segundo plano como volumen de negocio de la franquicia. Todo el "merchandising" generado por el personaje ha sido el verdadero cuerno de la abundancia: relojes, vehículos todo terreno, teléfonos móviles, bebidas energéticas, cereales, cómics, figuras…



Hasta llegar la licencia a manos de la Paramount y desbordar las más optimistas previsiones con los ingresos en taquilla. Según parece, además, es sólo el principio, pues se prevé rodar una trilogía completa de películas (parece la última moda en el cine). Además, se han creado parques temáticos «Tomb Raider» en Estados Unidos. Nada menos que seis se inauguraron en los USA el pasado marzo. Y lo que queda por venir…

de Confounding Factor, estudio independiente creado tras el lanzamiento del primer juego protagonizado por Lara Croft. La creación de Lara, según ha confesado Toby en más de una ocasión, casi fue un accidente. El concepto original de «Tomb Raider» estaba casi definido en su totalidad desde principios de 1995, así como la historia y el argumento. Pero el personaje no tomó forma definitiva hasta casi un año después.

### CREANDO UNA ESTRELLA

El hecho de escoger una mujer como protagonista fue casi la última decisión, tomada tras tener el diseño bien claro.
El aspecto definitivo de Lara Croft, a medio camino entre un soldado y una modelo de pasarela, dotada un espíritu arrojado y aventurero, fue la clave para el éxito inicial de «Tomb Raider». Sin embargo, se tardó poco tiempo en que el personaje superara al propio juego.
Tras el lanzamiento del título original, parte del equipo responsable declinó la oferta de Core de crear una saga, más interesados por abordar nuevas ideas y proyectos que por crear una franquicia de éxito. La compañía estableció una estrategia de desarrollo, consistente en sacar el máximo provecho a la tecnología disponible, con un nuevo «Tomb Raider» anual, durante un tiempo ilimitado. Así, el énfasis se puso, obligatoriamente, en impulsar el personaje como mayor atractivo de cara al jugador, ya que resultaba mucho más práctico y decisivo.
Quizá «Tomb Raider II» fue el momento en que juego y personaje estaban más a la par, aunque justo después se desató la locura.
Una intensa campaña de marketing comenzó a gestarse alrededor de Lara Croft. Posters, camisetas, modelos de carne y hueso para presentar a una Lara "real" en cada evento internacional, acuerdos con todo tipo de productos que hicieran de Lara Croft su imagen… Hasta que llegó U2, y su cantante, Bono, decidió que Lara Croft era justo lo que necesitaban para apoyar sus actuaciones en el "tour" "Pop Mart", por todo el mundo.
De repente Lara se había convertido en un fenómeno de masas. La gente conocía al personaje, pero no el juego. Lara Croft aparecía en todo tipo de productos y Core comenzó a exprimir la "gallina de los huevos de oro". Por supuesto, habría sido bastante necio no seguir con el tema de los juegos, pero la verdad es que «Tomb Raider III» decayó enormemente en sus planteamientos, y se notó en el producto final. La imagen de Lara seguía siendo modificada, haciéndose más importante que los juegos: modelos de ordenador con Lara en todo tipo de posturas, atuendos sugerentes, unas curvas que, año tras año, crecían sin necesi- ►►

**LA NUEVA LARA CROFT** MUESTRA UN AURA OSCURA E INQUIETANTE, COMO NUNCA SE VIO EN NINGUNA DE SUS ANTERIORES APARICIONES








## MUCHO MÁS REAL

**¿Será «The Angel of Darkness» tan sólo un vehículo al servicio del personaje de Lara Croft? ¿O se ha intentado crear algo nuevo de verdad?**
Poco se ha podido ver, hasta el momento, que responda a las necesidades de valoración, siquiera a priori, de un juego como la nueva entrega de «Tomb Raider». Pero queda claro que el realismo, en apartados como las animaciones o el diseño de modelos 3D parece un punto primordial en el desarrollo de un título como es «The Angel of Darkness» –con las salvedades propias que puede tener un videojuego, claro está–.
Muchas veces dar un giro tan radical en fórmulas bien asentadas no ha ofrecido unos resultados tan excelentes como se esperaba, pero no es menos cierto que «Tomb Raider» estaba pidiendo un lavado de cara a gritos.



# LARA CROFT LA CHICA DE TUS SUEÑOS







## DE PERSONAJE DE VIDEOJUEGO A FENÓMENO DE MASAS. LARA CROFT ES LA AUTÉNTICA "GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO" PARA CORE Y EIDOS

dad de hormonas ni quirófano… Lara, definitivamente, se había convertido en una estrella mientras «Tomb Raider» parecía haber caído en una espiral de reiteración. Y eso que, aún, quedaba la película…

### Y LLEGÓ HOLLYWOOD

Los rumores sobre que una película de «Tomb Raider» estaba en preparación comenzaron casi un par de años antes de que la noticia se confirmara. Llegado el momento, Core y Paramount quisieron dejar en suspenso la elección de la actriz protagonista, o mejor dicho no desvelar su nombre, una vez escogida, hasta el último instante. Cuando Angelina Jolie surgió, muchos se quedaron algo extrañados. No por que la bella actriz no pudiera responder a lo que Lara Croft era, como personaje, sino porque, precisamente, el personaje no parecía ajustarse mucho a ella, teniendo en cuenta la imagen que de Lara se tenía a través de los juegos y las imágenes oficiales, así como por las distintas modelos que la habían encarnado.

Core, además, decidió que el año 2001 no vería un nuevo «Tomb Raider». La serie sufrió un parón, todo se empezó a replantear, casi desde cero, en los diseños del juego, y una anunciada "nueva generación" no aparecería hasta que la película se hubiera estrenado.

La última escena de Lara Croft, en «The Last Revelation», además, parece que también vino a corroborar que este plan se venía gestando desde hace tiempo. Lara desaparecía (¿moría?) en su última aventura oficial, ya que «Chronicles» era un compendio de aventuras que, históricamente en la vida del personaje, sucedían antes de la trama de «Tomb Raider IV».

Y, por fin, se sabe de la nueva aventura de Lara Croft. «The Angel of Darkness» se enfoca a la tecnología de PS2, que se queda en exclusiva con la franquicia (de momento), y de PC. Pero el aspecto de Lara es distinto… Más frío, más siniestro, con una mirada algo torva. Mucho más oscuro y adulto, en definitiva. Y también, físicamente, mucho más parecido al personaje creado por el cine que al original de «Tomb Raider».

Una nueva modelo, claro está, que también responde a idéntico perfil, parece ser el comienzo de una nueva "moda" Lara Croft, no sólo en los videojuegos. Definitivamente, Core ha tenido la suficiente astucia como para reinventar a Lara, quién sabe si en la dirección correcta o equivocada, y mantener en lo más alto todas las expectativas. Y, según aseguran, quedan más sorpresas por descubrir, hasta que el juego vea la luz. Hasta entonces, sólo podremos soñar con la chica más sexy del videojuego.

F.D.L.



## ¿ES REALMENTE LARA?

**LA NUEVA MODELO SELECCIONADA POR CORE, JILL DE JONG,** es holandesa, y responde perfectamente al estereotipo creado para Lara Croft a partir de la película de ***«Tomb Raider»*** que se estrenó el pasado año: alta, esbelta y atlética; mucho más que las anteriores encarnaciones del personaje. No parece casual, por tanto, el acercamiento a ***Angelina Jolie*** como nuevo prototipo de la heroína de acción más famosa de la historia del videojuego, dejando ligeramente de lado las características originales del diseño de ***Lara Croft***. Lo que nunca se sabe si es realmente bueno.
Las anteriores modelos escogidas (***Rhona Mitra, Nell McAndrew o Lara Weller***, como últimas representantes) parecían seleccionarse ajustando más su canon al de los diseños creados para los juegos, mientras que ***«The Angel of Darkness»*** parece apuntar al cine como inmediato referente en cuestión de promociones y mimetismo con el perfil creado por la Jolie, para Lara.
Jill tiene una altura de 1,83 m y sus medidas son 86-66-96. Algo más que notable como para encarnar a un personaje como Lara, con todas las de la ley.
Queda por ver si los innumerables seguidores de Lara aceptarán esta nueva estética como la mejor que se haya visto del personaje. Nosotros tenemos nuestras dudas.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# El secreto del Nautilus

# Bienvenido, Capitán





¿Qué misterios se ocultan en el fondo del mar? ¿Es posible que un submarino construido por el enigmático capitán Nemo todavía surque las aguas en pleno siglo XXI? Descubre todas las respuestas a estas y otras muchas incógnitas, con ayuda de esta guía.

El Secreto del Nautilus» es una de las aventura gráficas en primera persona más interesantes publicadas últimamente. Para ayudaros a afrontar todos sus desafíos hemos preparado esta guía en la que se explican todos los pasos necesarios para completarla. En el texto principal se recoge la solución básica del juego y en los recuadros que acompañan al artículo la explicación exhaustiva de los puzzles lógicos más complicados. Vamos pues, a descubrir los secretos del fondo del mar.



## ENCUENTRO CON EL NAUTILUS

▶ **LA AVENTURA COMIENZA** a bordo del submarino militar USS Shark. En una misión de exploración, el radar capta unas extrañas emisiones. Pronto localiza una nave embarrancada en el fondo de una sima. En contra de las órdenes de su superior, el protagonista utiliza el batiscafo para llegar hasta el enigmático submarino. De pronto, la escotilla se cierra y una voz metálica repite unas desconcertantes palabras: "Bienvenido, Capitán". ¿Qué es lo que está ocurriendo?



## UN SUBMARINO DESHABITADO

▶ **EXPLORAR** la estancia de buceo es nuestro primer objetivo. Si miras por el ojo de buey de la puerta, verás una sombra que desaparece. La puerta está sellada debido a la diferencia de presión.

Tira de la cadena lateral y podrás salir de la sala de aislamiento. Recoge una nota del suelo, bajo la cajonera, y descubrirás que el Capitán Nemo y su tripulación han abandonado la nave.

Registra la sala para hallar unos guantes en un cajón. Abre el inventario, busca el icono con una cara, y coloca los guantes sobre la frente, para vestirlos. Continúa registrando las estanterías hasta que localices una bola metálica y una caja de madera; tendrás que mirar bien ya que son objetos pequeños. Para abandonar el almacén debes arreglar el cortocircuito. Coloca la bola de plomo en la caja de fusibles, a la izquierda de la puerta y así podrás salir al pasillo principal. A la izquierda, se encuentra la cocina, a la derecha una puerta cerrada con llave y la biblioteca. La puerta cerrada se halla protegida por una combinación de tres dígitos. No intentes abrirla más de tres veces, ya que quedará inutilizada.

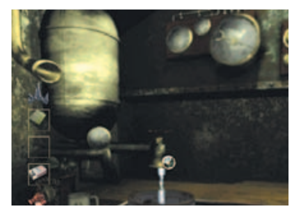
### Quiz 1

**¿Qué ocurre al explotar la olla?**

**A.** Se libera un gas venenoso.

**B.** Se revela un pasadizo secreto.

**C.** Obtienes un peine para el pelo.



## LAS PRIMERAS INCÓGNITAS

▶ **LA BIBLIOTECA** es el primer lugar que debemos explorar. Allí encontraremos el primer holograma del capitán Nemo, que nos confesará su intento de construir una máquina capaz de emular la mente humana. Lee la carta de Auguste Champenois, en el pedestal de la izquierda, y el libro de la estantería baja, a la derecha, para obtener más pistas. Hay otro donde se explica cómo acondicionar un fumadero. Recoge la caja de cerillas de la lámpara colgante, y examina la rejilla con el ventilador qué hay en el suelo. Quizá, si encontrases algún objeto para extraer la reja, podrías escapar por allí...

De momento, explora la sala de estar. Recoge un ▶▶

candelabro y abre las cortinas. Una puerta contigua lleva a la cocina. Entra y cierra la puerta. Un examen exhaustivo de la estancia te permitirá recoger una olla y unos papeles en un cajón. También hay una alcoba atascada sobre el fogón. Tenemos una olla a presión, un fuego bajo el armario cerrado... Es todo lo que necesitamos... Colocamos la olla bajo el grifo para llenarla de agua, y la cerramos herméticamente. La ponemos sobre el fogón, e introducimos la caja de madera, los papeles y una cerilla en la parte inferior. Cuando el vapor comience a salir, cierra la válvula de la olla para provocar una explosión que abrirá la alcoba. Así podrás hacerte con el cuchillo de abrir ostras. La explosión romperá una tubería con gas tóxico.

## Quiz 2

**¿Cómo conseguimos el punzón?**

**A.** Hay que beberse las botellas del mueble-bar.
**B.** Está en la nevera de la cocina.
**C.** Debemos poner la botella en la balda central.

¡Escapa rápidamente! Regresa al comedor y cierra la puerta de la cocina, para que el gas no se expanda. Con el cuchillo regresamos a la biblioteca y quitamos los tornillos de la rejilla. Ya sólo queda detener el ventilador, proceso sencillo si lo golpeas con el candelabro.



### LA GRAN CÚPULA CENTRAL

**▶ AL SALÓN PRINCIPAL** se llega desde el conducto de ventilación. Está formado por tres pisos con unos pasillos externos. Al salir del conducto, caemos directamente en el segundo nivel.

## El puzzle del timón





**ESTE DESAFÍO** es uno de los pocos juegos de tablero que incluye «El Secreto del Nautilus». Para resolverlo es necesario colocar los distintos círculos en los huecos de la parte derecha, de tal manera que formen la gran "N" que puede verse en casi todas las salas del Nautilus, decorando puertas y escotillas. El proceso es sencillo, ya que cada círculo sólo cabe en un hueco.

**EL PRIMER PASO** consistirá en colocar todas las piezas en su posición correspondiente, y después girarlas en la dirección correcta, hasta formar la silueta de la mencionada "N". Puesto que en pantalla no se muestra como referencia, basta con caminar hasta cualquier puerta y dibujarla en un papel. Apenas existen una docena de piezas, por lo que completar el puzzle es una simple cuestión de probar las diferentes combinaciones, por el simple método del ensayo y error.




■ El capitán Nemo hace acto de aparición, en forma de holograma, a lo largo de todo el juego, para ofrecer pistas y consejos útiles.



■ ¡Cuidado! Un rayo láser ha estado a punto de atravesarnos. Menos mal que llevamos el chaleco protector...



■ Muchas de las puertas no se abren, ni siquiera con una llave... Habrá que buscar formas alternativas.

## AL ENTRAR EN EL SUBMARINO UNA VOZ METÁLICA REPITE UNAS DESCONCERTANTES PALABRAS SIN CESAR: "BIENVENIDO, CAPITÁN". ¿QUÉ ES LO QUE ESTÁ OCURRIENDO?

En primer lugar, recorre el pasaje de la izquierda, hasta las cadenas. Dicho mecanismo acciona las contraventanas de protección, pero está inactivo hasta que restablezcamos la corriente. Por tanto, recoge el perno que hay tirado junto a las cadenas, y baja las escaleras hasta el primer piso. Hay una escotilla cerca, pero está atrancada. Sitúate frente al timón, y observa las piezas descolocadas: debes formar el logotipo con forma de "N" que se muestra en las puertas o las escotillas. Puedes consultar el recuadro "El Puzzle del Timón" para completarlo. Ahora ya podemos acceder a la Sala de Cartografía. Camina hacia la escalera de caracol y recoge otro perno junto a la columna cercana. Subimos al tercer piso, y a la derecha encontramos el periscopio, inactivo. Examina el proyector y recoge la varilla que cuelga de la cadena. Dicha varilla puede servirte para destapar la escotilla situada a la izquierda del timón, en el primer piso.



### LA SALA DE MÁQUINAS

**▶ LA ESCOTILLA COMUNICA** con la bodega inferior, donde está situada la sala de máquinas. Debemos bajar hasta el nivel más bajo para recoger la correa y el engranaje. A continuación sube al piso superior y coloca los dos pernos en cada una de las ruedas dentadas. Regresa a la escalera y sube dos niveles hasta localizar los engranajes en donde encaja la correa. Más adelante, a la izquierda, está el hueco en donde pondremos el engranaje. Todas estas acciones arreglan la maquinaria que genera la corriente eléctrica. Sólo falta encender la luz...
Volvemos al nivel más bajo de la bodega, hasta la sala de máquinas. El camino está cortado por dos chorros de vapor. Para extinguirlos, mirando a los chorros, gira a la derecha y baja la primera palanca más a la izquierda. Ahora gira hacia el otro grupo de palancas, y baja la segunda y la tercera. Así podrás acceder a la maleta, donde hay tres fusibles.
Unos pasos más adelante, a la izquierda, hay una batería descargada a la que le faltan los cables. Si caminas hasta



Existen muchas trampas –suelos electrificados, rayos láser, etc–, que sólo se pueden evitar con la ropa o el calzado adecuado.



El órgano esconde más de un secreto. Para descubrirlos, habrá que repetir la melodía.



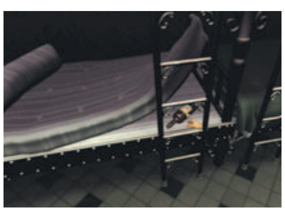

Cada estrella tiene asignada una letra en griego. ¿Tendrá esto un significado especial?

## Los cables eléctricos

**EL PANEL** que controla la corriente eléctrica, en la sala técnica, está separado en dos por una trozo de madera. Las tuberías del lado derecho están completamente congeladas. Primero corta la mencionada separación central del panel con el buril, para que el calor de los cables deshiele las tuberías contiguas. El panel dispone de 6 cajas eléctricas con 3 cables cada una: izquierdo, derecho y central. Nada impide cortar libremente cada conexión, pero si sufrimos demasiadas descargas, el juego se acabará.

**PARA ABRIR LAS PUERTAS** con total seguridad, corta los siguientes cables de las seis cajas:
-Caja superior izquierda: el izquierdo.
-Caja superior central: el central.
-Caja superior derecha: el derecho.
-Caja inferior izquierda: ninguno.
-Caja inferior central: el izquierdo.
-Caja inferior derecha: el izquierdo.

el fondo de la sala de máquinas, encontrarás una pinza en el suelo. La puerta del final lleva hasta las literas de la tripulación.



## EL DORMITORIO

**BUSCA EL INTERRUPTOR** para que la sala de descanso no esté a oscuras. Cerca hay una palanca que abre la portilla superior. Antes de subir, examina los colchones de las camas de la izquierda, pues uno de ellos esconde una botella. En las taquillas del fondo encontrarás unas útiles botas. Para calzarlas, colócalas en el icono con forma de rostro del inventario. Sube por la escalera hasta el piso superior. En el pasillo hay dos puertas: la de la izquierda lleva al museo, y la de la derecha de vuelta a la gran cúpula central. En el suelo hay un cable, pero no es posible extraerlo de la caja de donde sobresale. Caminamos hacia el museo, para lo cual habrá que pulsar de la palanca de la pared que cierra la escotilla que impide el paso. Allí abre el compartimento del proyector para recuperar una bombilla. Regresamos ahora por la otra puerta del pasillo, a la gran cúpula central.
Nada más salir, colocamos los fusibles que faltan en la caja, en este orden: amarillo, rojo, azul, blanco y verde. Ahora debes bajar hasta el piso inferior y examinar el mueble-bar al lado del sofá. Si colocas la botella en la balda central se abrirá el lado izquierdo, revelando un punzón de hielo. Debes usarlo para liberar el cable, en el pasillo electrificado. ¿Recuerdas algún artilugio al que le faltase una conexión? En efecto, la batería de la sala de máquinas. Baja hasta allí y coloca el cable. Acciona la gran palanca del suelo, en la bodega donde recogiste el engranaje, para activar la corriente eléctrica. El Nautilus recuperará su maniobrabilidad.

### Quiz 3

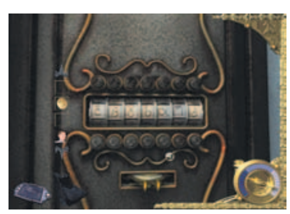
**¿Qué abre la llave de la caja fuerte?**

**A.** El servicio.
**B.** Un baúl.
**C.** La puerta del laboratorio.



## LA FUGA DEL CAÑÓN

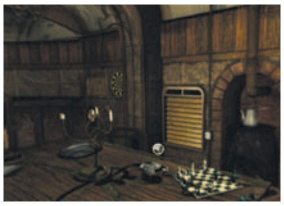
**PARA PODER PILOTAR** el Nautilus hay que levantar las contraventanas que cubren el puente de mando. Estas se controlan con las cadenas que cuelgan a la izquierda y a la derecha del segundo piso. Cada cadena dispone de unos eslabones móviles con tres posiciones: arriba, abajo y central. Si miramos de espaldas al puente de mando, las posiciones son:
-Pasillo izquierdo: central, arriba y abajo.
-Pasillo derecho: abajo, arriba y central.
Ahora ve hasta la Sala de Cartografía y coloca la bombilla en el proyector. Emitirá una imagen en el mapa, que indica la posición del Nautilus. Pulsa ahora el botón blanco del periscopio. En la pantalla podrás observar cómo... ¡El U.S.S. Shark está lanzando cargas de profundidad! En ese momento se activará una cuenta atrás y tendrás cinco minutos para escapar del cañón. Debes observar el mapa, mirar la calculadora del ordenador de bolsillo para descubrir las nuevas coordenadas que evitan el choque con la pared del cañón e introducirlas en los dos compases del timón. Este proceso debe realizarse tres veces. Toda la información se ha recopilado en el recuadro "Las coordenadas de fuga".



## EL CAMAROTE DEL CAPITÁN NEMO

**LA ÚNICA ESTANCIA** "visible" que queda por visitar, es la puerta cerrada del museo. El órgano del fondo funciona como el clásico juego "Simón": Pulsas una tecla, y él la repite y añade otra. Hay que volver a repetir la nueva secuencia, sin equivocarse, para ganar el juego.
Las teclas del órgano están divididas en siete zonas diferentes. Las notas completas para ganar son:
-1, 4, 3
-1, 4, 3, 7
-1, 4, 3, 7, 6
-1, 4, 3, 7, 6, 5
-1, 4, 3, 7, 6, 5, 2
Como premio, se abre la puerta que da acceso al camarote del capitán Nemo.
Un mensaje de la máquina pensante indicará que se ha detectado un intruso... ¡y comenzará a eliminar el oxígeno! De nuevo, aparecerá un contador que indica el oxígeno. Por suerte, la cuenta atrás es muy lenta.
El siguiente paso es examinar el camarote. Nada más entrar, mira la puerta de entrada para recoger la lente holográfica. En la pared lateral hay un mapa que muestra varias constelaciones. Debajo de la almohada de la cama hallarás un colgante con una foto de la mujer del capitán Nemo, y la palabra "Casiopea". Igualmente, detrás del cuadro de la misma mujer, hay una caja fuerte. Parece claro que existe una relación entre estos objetos, que es necesario descifrar para abrir la caja fuerte. La solución al enigma está en el recuadro: "La caja fuerte del camarote". ▸▸

Una vez recuperada la llave, debemos escapar del camarote. La puerta sólo se abre presionando una tarima de madera en el suelo. Basta con colocar un par de objetos pesados en la misma. Ya sólo queda engañar al ordenador que controla el Nautilus. Giramos el espejo desde la báscula, rompemos el cristal redondo de la puerta, y colocamos la lente holográfica. Vía libre...



## EL GRAN CORREDOR

▶ **UN PASILLO DESPEJADO** divide la nueva zona del submarino. En primer lugar entramos en la sala de invitados. Recogemos la cuerda, el abrillantador y el espejo y exploramos el comedor de oficiales. Recogemos un abrigo con placas metálicas -que debes ponerte colocándolo en el icono con forma de rostro-, una placa en la mesa, un montón de dardos, un brazo mecánico y otra lente holográfica junto a los dardos. Después aléjate un poco, y practica lanzando tres dardos a la diana.

La llave que estaba en la caja fuerte abre la puerta situada en el camarote del capitán Nemo, que da acceso al laboratorio. La entrada está protegida por un rayo láser, pero el abrigo con las placas lo repele. En un cajón, a la derecha, encontrarás un trapo. Al otro lado, un frasco de ácido. Apaga el rayo láser. Usa el ácido en el cristal de la puerta y coloca la lente holográfica en su lugar, para poder burlar a la máquina pensante.

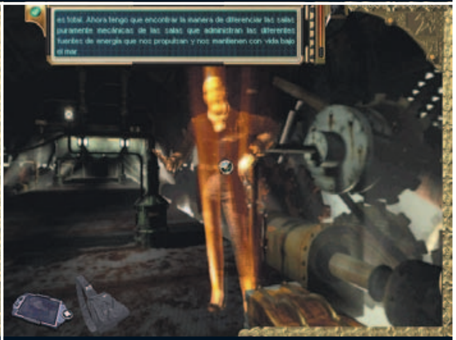
Ha llegado el momento de investigar la sala técnica. Vuelve al corredor grande y baja por el ascensor, usando el botón cercano. Cuando penetres dentro... ¡el ordenador del Nautilus liberará un robot asesino! Sin perder ni un segundo, vuelve al ascensor y regresa al corredor. La rejilla que se asoma junto al botón del elevador, idéntica a la que hay en el laboratorio, es una pista interesante: si consiguieras dirigir el rayo hasta el ascensor, podrías acabar con el robot. Se explica con detalle en el recuadro "El robot asesino".




■ El ordenador de bolsillo dispone de numerosas funciones: automapa, diario de voz, calculadora, programador, lector de coordenadas...



■ Hay que buscar bien en el suelo o, incluso, en el techo, para encontrar los objetos más inverosímiles.



■ El Capitán Nemo ha construido una máquina pensante que se ha apoderado del Nautilus.



▶ **DESPEJADO EL CAMINO**, podemos llegar a la sala técnica. Allí hay, en un despacho, un alambre, unas cerillas y unas pinzas. En un armario del fondo, un buril y una barra de hierro. En el suelo, introduce el ácido y la barra en la batería, para obtener un electroimán. Por último, entra en la estancia lateral para coger la dinamita. El ordenador ha cerrado todas las puertas. Para abrirlas, debes cortar los cables correctos en el panel cercano al despacho. La solución se muestra en el recuadro "Los cables eléctricos".

Una vez liberados los accesos, con el electroimán puedes recoger la llave inglesa que hay tras la rejilla de la sala de invitados. Después regresa al pasillo donde se accede a la sala técnica y, en la puerta de enfrente, pon la dinamita en el suelo y enciéndela con las cerillas. Así podrás acceder a la sala de bombas. Debes restituir el bombeo del oxígeno. Lanza rápido un dardo a la máquina frontal para pararla.

Después examina las bombas: dos palancas ponen en marcha el mecanismo de bombeo. Coloca el brazo metálico en la de la izquierda, sujétalo con la llave inglesa, y acciona la palanca. Mueve la de la derecha tres veces, para cebar la bomba. El contador de oxígeno desaparecerá.



## EL PULPO GIGANTE

▶ **EL NAUTILUS ES ATACADO** de pronto por un pulpo gigante, que inundará las estancias inferiores. En el museo, camina hacia el sofá y coge el bastón de montañero del baúl roto. También puede ser útil el tubo del órgano y la escafandra.

El pulpo aún merodea por el lugar, así que usa el bastón sobre el arpón cercano al camarote del capitán, para hacerte con él. Sal al pasillo electrificado, y usa la palanca para abrir la escotilla. En los dormitorios inundados, ponte la escafandra y golpea el tentáculo con el arpón. Cruza

### Quiz 4

**¿Cómo acabamos con el pulpo gigante?**

A. Le lanzamos un misil.
B. Lo ensartamos con el periscopio.
C. Se cansa y se marcha.

## La caja fuerte del camarote





**PARA PODER ABRIR LA CAJA,** es necesario asociar las pistas esparcidas por el camarote. En primer lugar, observamos que está escondida detrás del cuadro de la mujer del capitán Nemo.

**EN EL COLGANTE** con la misma foto, el que está escondido bajo la almohada, aparece escrita la palabra "Casiopea", que se corresponde con una constelación que podemos consultar en el mapa estelar de la pared, haciendo un doble-clic. Esa constelación tiene siete estrellas unidas entre sí. Cada una está representada por una letra griega.

**HAY QUE APUNTAR LAS LETRAS,** de izquierda a derecha, e introducirlas en la combinación de la caja fuerte. Dicha combinación sólo se podrá manipular si introducimos el colgante en la ranura destinada a tal efecto.

En el interior de la caja hay una importante llave, necesaria para completar el juego.



Es muy importante observar todos los cuadros, manuscritos, libros, etc. para obtener pistas vitales para resolver el juego.



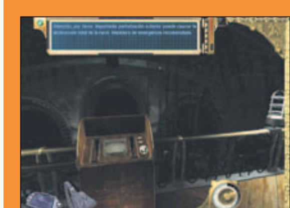
Si no encuentras la llave de la puerta, nada impide recurrir a medidas más "drásticas"...

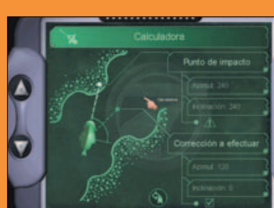


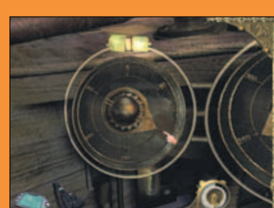

El ordenador de bolsillo tan sólo se llega a utilizar un par de veces a lo largo de todo el juego.

## CADA CADENA QUE MANEJA LAS CONTRAVENTANAS DISPONE DE UNOS ESLABONES MÓVILES CON TRES POSICIONES: ARRIBA, ABAJO Y CENTRAL

## Las coordenadas de fuga





**EL NAUTILUS** se verá atacado por el submarino USS Shark, y tan sólo dispondremos de unos escasos cinco minutos para escapar de la fosa.

**CONSULTA EL MAPA** de la Sala de Cartografía, iluminado por el proyector, en primer lugar. Las coordenadas actuales del Nautilus se guardan en el ordenador de bolsillo. Si lo consultas –opción calculadora- verás que hay unas coordenadas recomendadas para evitar el choque. Cada coordenada dispone de dos valores: azimut e inclinación, que se corresponden con los dos compases situados a la izquierda del timón.

**MIRA LA CALCULADORA** después para ver las nuevas coordenadas, e introducir el primer número en el compás izquierdo del timón, y el segundo número en el segundo compás. Al pulsar el botón redondo, situado sobre las ruedas, si se han introducido las coordenadas correctas, el submarino se moverá.

**REPITE EL PROCESO** descrito en el párrafo anterior tres veces. Si no deseas calcular las coordenadas, coloca estos números en los compases del timón, y pulsa el botón redondo cada vez que introduzcas una pareja de datos: 120, 0 / 60, 180 / 0, 240

## El robot asesino





**PARA DESTRUIR** al vigilante metálico, lo que se debe hacer es dirigir el rayo láser hasta el ascensor. La forma más sencilla de activar el láser es a través del conducto de ventilación. Para ello usa la cuerda en la tabla periódica del laboratorio, de forma que quede enganchada al láser y a la rejilla, deslizándose así hasta el botón del ascensor.

**HAZ UN JUEGO DE ESPEJOS** con el láser para dirigirlo. En primer lugar, saca la estatua de la sala de invitados y colócala en el pasillo, a la izquierda de la puerta. En sus manos hay que poner la placa, que habrá que limpiar con el abrillantador y el trapo para que reluzca. Por último, colocamos el espejo en la placa de metal frente a las escaleras.

**BAJA EL ELEVADOR** para que el robot monte. Todo está preparado. Lo subimos pulsando el botón y, cuando se acerque, tiramos de la cuerda que cuelga de la rejilla, encima del llamador, para activar el láser, que rebotará en los espejos y acabará con la amenaza.

las literas hasta las taquillas y recoge la barra, el código digital y la botella de oxigeno, que aumentará tus reservas hasta los 8 minutos. Frente a las taquillas hay un botón rojo que ahuyentará al pulpo. Ahora debes encontrar la forma de abrir la escotilla, en la parte superior de la bodega, para regresar a la cúpula central. Vuelve a la sala de máquinas, y a la derecha hazte con una cadena. Un par de metros más adelante hay dos ganchos y cinco trozos de goma. En la sala de máquinas hay repartidas cinco tuberías que expulsan aire, reconocibles por las burbujas. Localízalas y tapa los agujeros con la goma, teniendo en cuenta que cada goma sólo encaja en una tubería. La última de ellas, la que está en el techo, junto a la puerta de salida al sótano, además de taparla, tendrás que sujetarla con el trozo de órgano.



**AHORA PUEDES BUCEAR** hasta la bodega, en la sala de engranajes. Usa la escalera circular para subir al nivel superior. Allí quítate la escafandra para ahorrar oxígeno. La idea es enganchar la cadena en los engranajes, para abrir la escotilla superior. En el nivel más alto, ve hacia la viga central, recoge la llave y coloca la cadena. Ponte el traje de buzo y baja para atar un gancho a la cadena y sujetarlo al gran engranaje del suelo. Vuelve a subir sólo un nivel, y ata el otro gancho al extremo de la cadena que cuelga. Empuja el trozo de hierro que traba la cadena, con ayuda de la barra de hierro, y mueve el engranaje junto al ►►

### Quiz 5

¿Cuántos marinos quedan en el Nautilus?

A. Ninguno
B. Uno
C. Sólo el capitán Nemo.



Algunos acertijos tienen un límite de tiempo. En la esquina inferior derecha aparece un marcador que indica lo que queda.

# LA NAVE DE ESCAPE SALDRÁ DESPEDIDA POR LOS AIRES. MIENTRAS EL NAUTILUS SE AUTODESTRUYE, LLEVÁNDOSE CONSIGO, Y PARA SIEMPRE, LOS SECRETOS DEL CAPITÁN NEMO

gancho para que encaje en su sitio y abra la escotilla superior. Así podrás regresar a la cúpula del salón.

Debes llegar a la sala de cartografía, para subir el periscopio y atravesar al pulpo que aún permanece pegado al casco. Camina hacia el sofá y empuja el de la derecha, para amortiguar una posible caída. Escala el pilar de la izquierda para subir hasta arriba. Allí puedes coger un cable cerca del proyector, en el suelo. Para activar el periscopio, usa el cable y la llave en el mecanismo derecho del periscopio. Éste atravesará al pulpo y detendrá el deterioro del Nautilus.

## LA CAMPANA DE EVACUACIÓN



▶LOS DAÑOS SUFRIDOS auguran una inminente explosión. ¡Hora de salir corriendo! A la derecha del timón debemos apretar una palanca para vaciar el agua de los niveles inferiores. Aún queda una puerta por abrir, en el segundo piso de la cúpula, accesible gracias al código digital. Accedemos a la opción "Programador" del ordenador principal, y aceptamos la reiniciación del código. Sólo queda colocar el código digital en el lateral de la puerta, para pasar al otro lado.

Seguidamente, entra en la biblioteca y examina el diagrama de la campana de evacuación que hay en el suelo. También recoge el anillo bajo el despacho empotrado en la pared.

En la parte derecha del pasillo, está la sala en la que penetramos en el Nautilus, la de buceo. Allí hay que recoger una cuerda junto a las botas, y una tubería verde de la pared. Bajo ella hay dos palancas que abren la puerta de evacuación del pasillo, pero sólo la izquierda funciona. En un cajón tirado en el suelo encontraremos unas pinzas. Recorre ahora el comedor hacia las cortinas caídas, para apropiarte de la perca. Puedes romper el cristal del armario contiguo con el anillo, y así obtener un trozo de tela y una botella de alcohol. En la cocina hazte con una caja de madera en una balda elevada.

## Consejos generales

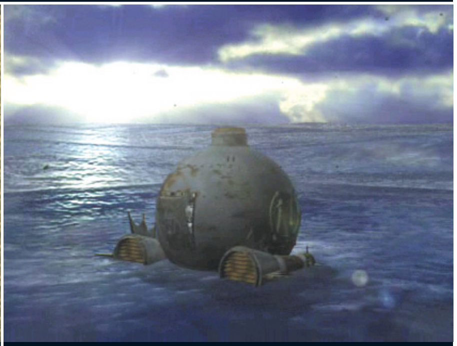
**PARA ABRIR UNA PUERTA,** no basta con girar el picaporte, sino que también hay que empujarla. Las puertas se quedan en la posición en que las dejemos, y son vitales para resolver algunos puzzles. El que estén abiertas o cerradas en un determinado momento influye en determinados acertijos. Tener esto en cuenta cuando estéis atascados.

**PARA ENCONTRAR OBJETOS** diminutos ten en cuenta que el puntero del ratón sólo es sensible en la esquina superior izquierda.

**NO ARRIESGUES** y graba la partida cada vez que se inicie un puzzle temporal. El rango de tiempo varía entre los 45 segundos y más de una hora.



¡Al fin! Hemos conseguido llegar a la campana de evacuación pero, ¿cómo se manejará?



El protagonista ha conseguido salir sano y salvo del submarino. A esto se le llama un final feliz.



▶DEBES ENCONTRAR una forma de abrir la puerta de evacuación del pasillo. Levanta la alfombra entre las dos puertas del mismo, y hallarás una rejilla. Ábrela con las pinzas. Comunica con la sala técnica, si atas la cuerda para bajar. Usa la perca en los puntos de impacto blancos del láser, junto a la puerta, para desactivar los rayos. En la estantería de herramientas recoge un adaptador, y en los cajones de enfrente, la dinamita. La mecha es corta, así que tendrás que fabricar otra. Antes, regresa a la cocina y pon el adaptador en la tubería del techo con el escape. Acopla la manguera verde, oriéntate hacia la rejilla del suelo, ábrela con las pinzas, e introduce la manguera en dicho conducto de ventilación, que en realidad son las entrañas del ordenador que controla el Nautilus. ¡Has vencido a la máquina pensante! Ahora sólo queda escapar de allí...

Regresa a la estancia de buceo, y pulsa la palanca que antes estaba bloqueada, la de la derecha, para abrir la puerta de evacuación del pasillo. Necesitas desbloquear la roca que tapona la campana con dinamita. Corre a la cocina, pulsa el botón de más a la izquierda para abrir el fuego, y coloca la caja de madera en el fogón apagado situado encima del que está encendido. Introduce la dinamita, el trapo y el alcohol, y tendrás una carga explosiva que estallará a los dos minutos. Rodea la campana de evacuación y lánzala hacia la roca.

El último esfuerzo será introducirse en la campana, pulsar la palanca situada a la derecha de la puerta, y las otras dos situadas aún más a la derecha. La nave de escape saldrá despedida por los aires, mientras que el Nautilus se autodestruye, llevándose consigo, y para siempre, los secretos que el capitán Nemo apenas nos ha desvelado.

J.A.P.

## Quiz 6

**¿Quién es la máquina pensante?**

**A.** Un ordenador construido por Nemo.

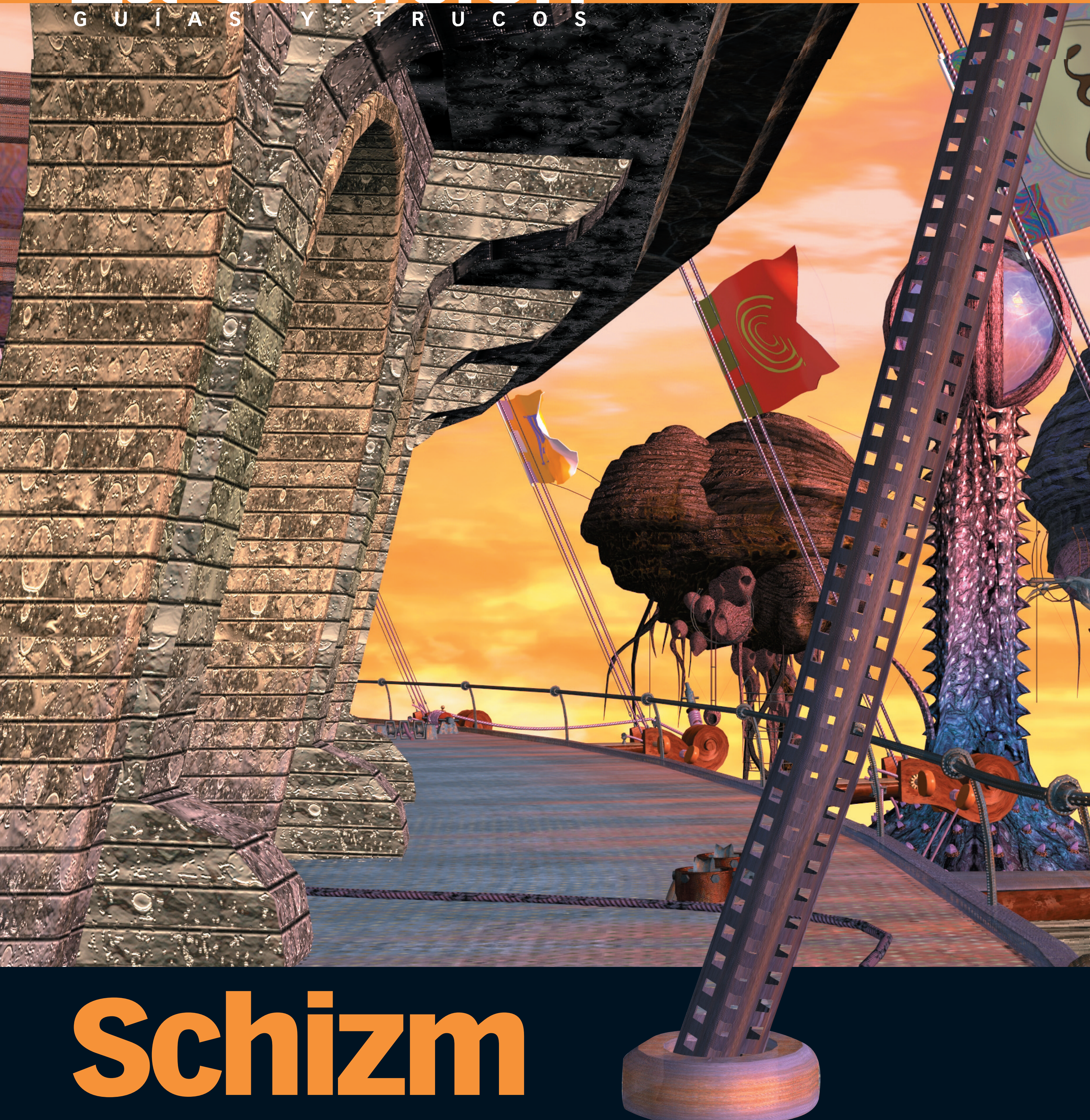
**B.** El propio Nemo reencarnado.

**C.** El piloto automático de la nave.

## Soluciones Quiz

**1.A.** Se libera un gas venenoso.
**2.B.** Debemos poner la botella de los dormitorios en la balda central.
**3.C.** La puerta del laboratorio.
**4.A.** Lo ensartamos con el periscopio.
**5.C.** Ninguno.
**6.A.** Un ordenador construido por Nemo.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Schizm

## Descubre el misterio (1ª parte)





**Estamos ante una de las aventuras gráficas más complicadas de los últimos años. Su enigmático argumento y sus complicados puzzles, nos han llevado a dividir la solución en dos entregas, para poder explicar con más claridad todas las claves para llegar al final.**

En la más académica tradición de «Myst», este juego nos propone resolver un desconcertante misterio en el formato clásico de las aventuras gráficas en primera persona. La solución contenida en esta guía se ha redactado a partir de la versión CD del juego. Existe también una versión en DVD, no publicada en nuestro país, cuyas únicas diferencias son que los diarios electrónicos de los científicos no están borrados, y que incluye un nuevo puzzle basado en el uso de un telescopio.
Debido a la dificultad y complejidad del juego, y para asegurar la correcta explicación de todos los puzzles, la guía se ha dividido en dos partes, que serán publicadas en números consecutivos. Recordemos, antes de entrar en materia, el argumento del juego.

▶ **EN EL AÑO 2083,** una sonda espacial acaba de descubrir el planeta Argilus. El primer grupo de reconocimiento enviado ha hallado una civilización desconocida, con todos sus edificios y sus máquinas intactos, pero sin rastro alguno de sus habitantes. Diez meses más tarde, la nave de suministros Ángel llega al planeta para abastecer a los investigadores. Cuando intenta establecer contacto con las bases, descubre que todos los científicos han desaparecido. De pronto, los sistemas de la nave comienzan a fallar, y los dos tripulantes, Sam Mainey y Hannah Grant, se ven obligados a abandonarla en las vainas de emergencia. Están solos, en un mundo desconocido, y sin ninguna pista que les permita regresar a su casa. Es hora de luchar por la propia supervivencia...

**NOTA:** Para resolver el juego, hay que alternar el control de Sam y Hannah. En la guía se explican las acciones a realizar para cada uno de los personajes, aunque el jugador puede cambiar de uno a otro en cualquier momento.



## EL ATERRIZAJE

Tras unos momentos de desconcierto, Hannah descubrió que se encontraba en una extraña isla flotante. Enseguida intentó establecer comunicación con Sam. El capitán del Ángel acababa de aterrizar en un globo aerostático a 10.000 pies de altura. Tras concertar un encuentro en Base Uno, Hannah comenzó su odisea subiendo por una estrecha cuesta que conectaba las distintas plantas de la isla flotante. En mitad del trayecto, una aparición fantasmal le reveló que los científicos estaban confinados en otra dimensión paralela. Después del inevitable susto, la muchacha subió la pasarela hasta una plaza decorada por tres pequeños bancos. En una mesilla lateral encontró un diario electrónico, pero había sido borrado. Optó por coger el ascensor y subir al piso superior. Dejó atrás un segundo elevador y caminó hasta una nueva pasarela que conducía al nivel siguiente. Allí encontró una extraña vasija con forma de pera. La examinó detenidamente, pues mostraba una banda de madera con unos extraños signos tallados, que no dudó en apuntar.

▶ **DESPUES REGRESÓ** sobre sus pasos, al piso anterior, y tomó el segundo ascensor, para subir un poco más en la estructura naval. En un rincón apartado le llamó la atención un extraño cubo con un botón en la parte superior. Al pulsarlo, tres enormes pinchos surgían de la pared. Decidió recogerlo para futuros usos y siguió buscando las pasarelas que subían hasta los dos pisos superiores.
Un nuevo fantasma le invitó a buscar las nuevas ▶▶

### Quiz 1

**¿En qué lugar establecen los protagonistas el primer contacto físico con los Argilusianos?**

**A.** En la isla flotante
**B.** En el bar del pueblo
**C.** En la catedral orgánica

coordenadas necesarias para manejar la isla flotante. Unos metros más adelante, Hannah se fijó en una hilera de flores metálicas, junto a la fuente. Meditando sobre su utilidad, subió la escalera de caracol. A mitad de camino, halló un panel de control.

## Quiz 2

¿Cuántos radares alienígenas son necesarios para obtener las nueve perlas azules del globo aerostático?

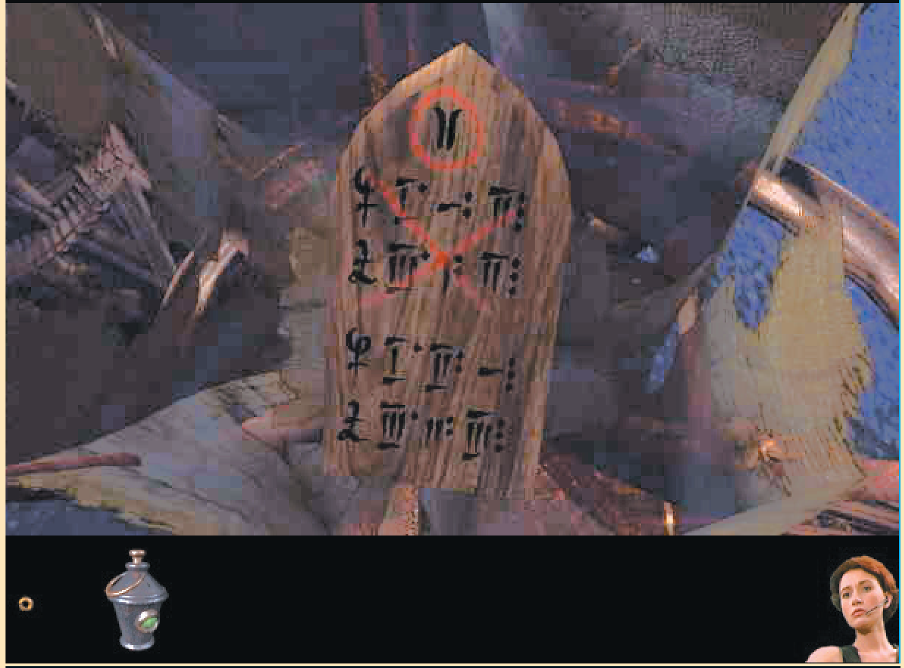
A. Cinco.
B. Tres.
C. Nueve.



**AL PULSAR LOS BOTONES**, las flores se lanzaban unas a otras un desconocido objeto. Enseguida dedujo que tendría que activarlos en el orden adecuado para llevar el ítem hasta el primer tulipán. Fue sencillo: numeró los pulsadores de izquierda a derecha, y pulsó el 3, 1, 4, 2, y 5. Después subió hasta la cima de la escalera de caracol, para hallar una tablilla de madera.

Contenía varios símbolos como los que había visto en el recipiente con forma de pera: las coordenadas de navegación. Había cuatro grupos, pero dos de ellos estaban tachados. Los apuntó todos y bajó por la escalera hasta las flores de metal, para recoger el misterioso objeto, que resultó ser una segunda tablilla. De nuevo apuntó las coordenadas.

Regresó al nivel en donde convergían los dos ascensores. Entre medias de ambos estaba el llamador de una extravagante góndola que transportó a la mujer hasta la isla más cercana. Subió por la cuesta y, en una pared lateral, halló un buen puñado de pinchos, como los que había manejado con el cubo.



Muchos objetos que contienen pistas, imprescindibles en algunos puzzles, no se pueden coger. Por eso es necesario dibujarlos en un papel.

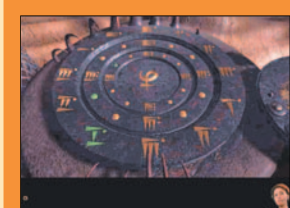


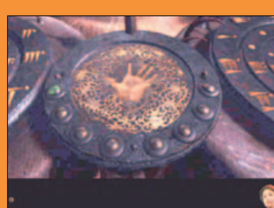
Al girar la aguja y presionar en la parte superior del cubo, se activan los pinchos del muro.



Recorrer caminos electrificados al borde del abismo es sólo uno de los múltiples peligros de Argilus.

### Las coordenadas de la tablilla





**LAS DOS RUEDAS** están formadas por tres círculos que se corresponden con las horas, los minutos y los segundos. Los alienígenas usan múltiplos de 12: una hora tiene 12 minutos, y un minuto 12 segundos. Cada signo se corresponde con un número del 0 al 11. En la tabla de la botella con forma de pera, se muestran todos los símbolos menos uno. El signo perdido aparece en la primera tablilla. Observando su forma, se concluye que debe ir en la séptima posición. Por tanto, es el número 6. Ya sólo queda traducir los signos de las tablillas a números. Las coordenadas no tachadas de la primera tablilla serán: 3, 4, 7 y 6, 9, 11. Las de la segunda: 7, 8, 10 y 9, 2, 9.

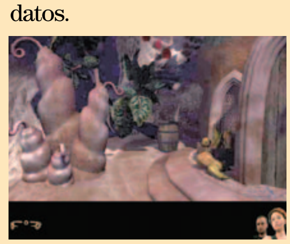
**EN LA RUEDA IZQUIERDA** hay que introducir los tres primeros números de la segunda tablilla. Mirar cada círculo como si fuese un reloj de 0 a 11 horas. En el círculo más grande pincha en la hora 7, en el central la 8, y en el más pequeño la 10. Por último, en la rueda de la derecha marca las horas 9, 2 y 9. Al pulsar el escáner con forma de mano, la isla flotante se moverá a otro lugar.

## LA ESCALERA LATERAL CONDUCÍA HASTA UN ÓRGANO MUSICAL. ALGUIEN LO HABÍA TOCADO RECIENTEMENTE PERO, ¿DÓNDE ESTABA TODO EL MUNDO?

Detrás de unos tentáculos se escondía un pedestal donde colocó el mencionado cubo. En la base había una aguja y 14 muescas. Podía mover la aguja sobre las distintas marcas y, al pulsar el botón superior del cubo, sacar o introducir diferentes pinchos.

Hanna numeró las muescas de izquierda a derecha; seleccionó las siguientes arrastrando la aguja y pulsando el botón del cubo con cada una de ellas: 13, 12, 11, 10, 8, 5, 4, 3 y 2. Así formó un camino con los pinchos, que no dudó en recorrer hasta el final.

Gracias a una silla plegable sobre un raíl elevado, pudo llegar a la siguiente isla. Después bajó una cuesta y halló un ascensor que la condujo al centro de coordenadas de la nave: dos ruedas talladas con los extraños símbolos de las tablillas. Entre medias de ambos, un escáner con forma de mano validaba los datos.

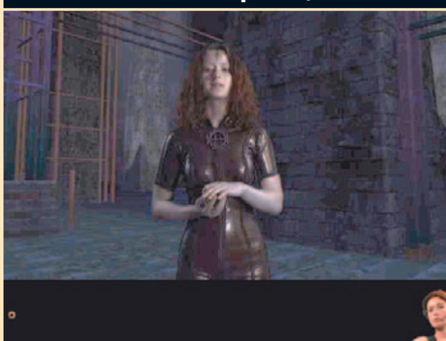


**HANNA ESTUDIÓ LAS RUEDAS:** estaban formadas por tres círculos concéntricos, que marcaban las horas, minutos y segundos alienígenas. Debía hallar la posición de cada símbolo en las ruedas, introducir las coordenadas no tachadas de la segunda tablilla –el primer grupo de tres símbolos en la rueda izquierda, y el segundo en la derecha-, y pinchar en la mano para mover la nave. (La solución detallada está en el recuadro "Las coordenadas de la tablilla").

Al desplazar la isla, el ascensor activó el botón de bajada. Hannah se introdujo en el mismo y bajó hasta el nuevo nivel. Encontró otra silla móvil que la condujo hasta una enorme catedral orgánica. En el centro de la misma, una estatua dirigía un rayo de luz hasta una placa situada en el suelo. En los ojos de la estatua había un visor que debería manipular con posterioridad. Si-



En determinados momentos del juego unas enigmáticas apariciones nos ofrecen numerosas pistas, e incluso objetos, vitales para resolver la aventura.



Escucha bien todo lo que te cuentan las apariciones. Así sabrás lo que hay qué hacer en cada momento.



La brújula apunta a un determinado símbolo. Seguro que es importante en algún acertijo posterior.

## Consejos generales

**APUNTAR LOS SÍMBOLOS Y DIBUJOS** que se indican en la solución, –es fundamental disponer de papel y lápiz– ya que muchos de los objetos que contienen tablas de conversión, traducciones y otras pistas no se pueden recoger. Los símbolos y los dibujos con posterioridad, serán vitales para resolver numerosos puzzles. En su defecto, también se puede usar un capturador de pantallas.

**COORDINAR LOS MOVIMIENTOS** de Hannah y Sam cuando viajan al mismo lugar, de manera que el uso de un vehículo por parte de un protagonista, no deje aislado al otro. Aunque estén en dimensiones paralelas, siguen viajando por el mismo mundo, sólo que a distintas horas. Esto es especialmente importante cuando se usa la isla flotante.

**CONSULTAR EN LOS RECUADROS** la solución detallada de los acertijos, ya que como algunos nos exigen complejas operaciones matemáticas a veces la ayuda que aparece en el texto central de la guía no es suficientemente detallada para resolver todas las dudas que se plantean.

guió explorando el recinto. Caminó por el interior de unos andamios, hasta que contactó con otra de esas extrañas apariciones: una mujer le entregó una placa metálica.

Unos metros más adelante, le llamó la atención un atril de piedra elevado. La escalera lateral conducía hasta un órgano musical. Alguien lo había tocado recientemente pero, ¿dónde estaba todo el mundo?



## SAM Y EL GLOBO ALIENÍGENA

Mientras Hannah resolvía sus propios problemas, Sam Mainey aún seguía buscando la forma de aterrizar.

Lo primero que llamó su atención fue una brújula alien situada a sus pies. Apuntó el signo que marcaba la flecha de ésta y de las otras cuatro brújulas del margen izquierdo de la pasarela, respetando el orden. Por el camino encontró un extraño teleférico que llevaba a otro lugar, pero prefirió volver al principio del globo, pues en un rincón descansaba una gran rueda cuyas teclas formaban una esfera.

Activó los símbolos recopilados gracias a los radares, para obtener nueve perlas azules. Finalmente tomó el funicular, y arribó hasta una gran plataforma en cuyos laterales, a izquierda y derecha, divisó una extraña maquinaria que controlaba una mezcla de gases. Debía identificar el gas dos veces más potente que el resto, para inflar la nave-globo cercana. Cada una de las dos máquinas llenaba la mitad del globo.

Sam comenzó con cualquiera de ellas: el mecanismo estaba formado por 10 tuberías en círculo. Las numeró mentalmente del 1 al 10, comenzado por la situada en el centro-izquierda –el oeste de la esfera-, en el sentido de las agujas del reloj.



**PARA HALLAR EL GAS** correcto, utilizó una sencilla operación matemática: pulsó la primera tubería 1 vez, la segunda 2 veces, la tercera 3, y así con las 10 tuberías.

Después activó el botón rosa del centro. En la parte derecha, se encontraba el medidor de gas. Si todos los gases fuesen iguales, debía marcar: 1+2+3+4...+10= 55 unidades. Como una tubería es dos veces más potente, el valor final es mayor. Sólo hay que restar 55 al mismo para obtener la tubería con más fuerza. Por ejemplo, si el valor final es 59, 59-55=4. Eso significa que la tubería 4 es la correcta.

El problema es que el medidor es alienígena, y no usa el sistema decimal, sino el docenal. Dicho de otra manera, su numeración es en base 12, por lo que dispone de 12 números básicos, del 0 al 11. Esa es la razón de que las dos ruedas del medidor tengan 12 muescas. La interna marca las unidades, y la exterior las docenas.

Debía numerar las muescas de 0 a 11, como si fuese un reloj. Tomar la medición exterior, multiplicarla por 12 y súmarla la muesca interior. A ese númeroréstarle 55, y el resultado sería la tubería con el gas correcto.

**NOTA:** El valor cambia cada vez que se prueba el puzzle.

Repitió la operación con la maquinaría del lado contrario para obtener la otra tubería doblemente potente. A continuación, pulsó la tubería correcta en cada una de las dos máquinas, para que el globo se inflara, subiera hasta la plataforma y se pudiera montar en él.

Le había costado un buen dolor de cabeza, pero Sam ya podía navegar tranquilo por los cielos purpúreos de Argilus. Se introdujo en el globo y buscó la cabina del piloto. Encontró un disco dorado en el asiento izquierdo y en el derecho los mandos de control. Existía un grupo de símbolos para el manillar derecho, otro para el izquierdo, y otro para el panel frontal. Por suerte, Sam recordó haber visto dichos dibujos en un mecanismo justo al principio de la plataforma, al lado del teleférico. Regresó al lugar, puso el disco en el centro, y apuntó los valores que aparecían al tocar los tres signos azules. Después los colocó en los paneles de control del asiento derecho del globo. (En el recuadro “El disco dorado” se explica con más detalle).

El ingenio volador despegó suavemente y voló hasta una nueva localización.

**NOTA:** Si la nave no aterriza en la superficie y se queda flotando en mitad del mar, es que el proceso se ha realizado incorrectamente. Pulsa el primero de los botones bajo el manillar izquierdo para regresar a la plataforma, y repite los pasos.

## Quiz 3

**¿Qué tipo de especies animales habitan Argilus?**

A. Cocodrilos y tiburones
B. Peces e insectos
C. Bichos desconocidos.

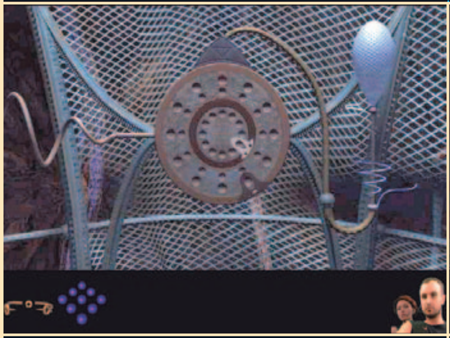


## LOS TÚNELES BOSH

Contento de pisar de nuevo tierra firme, el capitán del Ángel, Sam Mainey, tomó el elevador y bajó hasta una sala decorada con majestuosos pilares retorcidos. Tomó la puerta de la izquierda, que abrió con el botón situado al lado de la misma. Cruzó varios puentes de inspiración oriental, hasta llegar a un gran templo con numerosas referencias a la cultura china.
¿Qué contacto habían tenido los extraterrestres con el imperio oriental? Meditando sobre ello, subió las grandes escaleras hasta lo alto del barranco, en cuya base se abría la gran puerta del templo. Un pilar cercano guardaba un botón que llamaba a un vehículo de transporte, junto al raíl.
Sam se montó en él, pulsó la palanca derecha, y se introdujo en un oscuro túnel. Cuando el vehículo se detuvo, recorrió el resto de trayecto a pie, hasta unas amoladoras en cuya base mostraban unos extraños colores. Emitían un peculiar sonido, que variaba cada vez que se cambiaba el color mostrado. Sam cayó en la cuenta de que el sonido era, en realidad, el nombre de cada color. (Para descubrir su relación, consultar el recuadro "Las amoladoras musicales").
Intrigado por tan extraño descubrimiento, Sam regresó a la entrada del templo. Se fijó en un extraño símbolo amarillo en la pared lejana, así como un estrecho puente de alambres suspendido sobre el océano, que llevaba hasta una silla junto a una semiesfera metálica.



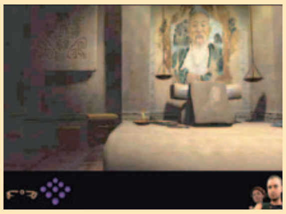
Conviene examinar exhaustivamente todos los rincones del escenario, pues hay palancas y botones ocultos que no se ven en un primer vistazo.



Los alienígenas cuentan en el sistema base 12. Por eso todos sus medidores tienen doce muescas.



El símbolo de la pared es una pista: quiere decir que esta máquina está relacionada con los faros exteriores.



**MOVIENDO LA SILLA** flotante alrededor suyo, descubrió cinco faros que emergían del suelo y se elevaban alrededor. No sabía qué hacer con ellos, así que regresó al templo y, esta vez sí, penetró en su interior. El enorme patio sin techo estaba ocupado por una enorme piscina y un soportal de piedra alrededor. Sam tomó el camino de la izquierda, hasta un altar con una figura de un insecto. A la izquierda también halló un cuadro con el número romano III en el centro.
Siguió explorando el soportal; llegó al lado opuesto de la piscina, y encontró unas escaleras que subían hasta los niveles superiores. Se detuvo a mitad de camino para entrar en el primer piso. Sólo había dos salas: en una de ellas encontró un diario electrónico de la doctora Angela Davies, donde se revelaban numerosos secretos; en la otra reposaba un mecanismo con cinco medidores y cinco pilares, semejantes a los faros que había visto en el exterior.
En la pared opuesta encontró un mural que contenía la clave para realizar las mediciones. Se trataba de un triángulo dividido en dos, donde se marcaba la relación entre la distancia y la altura. Apuntó la disposición del dibujo y regresó a la silla móvil suspendida en el océano.
Bajó la mirada y descubrió una palanca en la semiesfera, para abrir la cúpula. Una mirilla con una marca roja, que podía subirse y bajarse, medía la altura de los objetos. Disponía de 7 unidades. Usando la lupa en la parte inferior, se accede al medidor de distancia. Éste tiene un tope de 50 unidades.



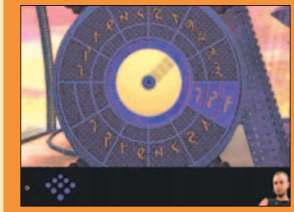
**EL BOTÓN "0"** sirve para colocar la escala al principio, y el botón "+" para medir una distancia enfocada con la mirilla. Por último, sobre este medidor está la escala, de 10 unidades, con el mismo símbolo que aparece en el triángulo del mural.
Comenzamos midiendo el signo amarillo del muro.

### Quiz 4

**¿Por qué han desaparecido los científicos y los habitantes de Argilus?**

A. No han desaparecido, están muertos
B. Han sido hechos prisioneros por el sistema de defensa Matia
C. Les gusta jugar al escondite

## El disco dorado





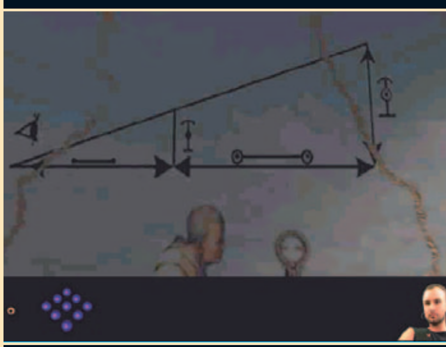
**COLOCA EL CD** en el centro del círculo con los símbolos. Tres de ellos están resaltados en azul, a la derecha. Pulsa el más exterior, que se corresponde con el manillar izquierdo del globo aerostático. Se iluminarán otros dos símbolos. El de arriba del círculo hace referencia al arco central del mando de control del globo, y el de abajo al manillar derecho. Apúntalos en un papel y repite la operación con los otros dos signos azules de la derecha, de afuera hacia dentro del círculo. Así obtendrás tres tríos de signos.

**REGRESA A LA CABINA** de mando del globo y coloca el primer trío en el controlador del asiento: el signo en azul en el manillar izquierdo, el que has obtenido en la parte de arriba del círculo, en el panel central, y el de la zona baja del círculo en el manillar derecho.

**ACCIONA EL BOTÓN** del centro del volante por último. Repite la operación con los otros dos tríos, activando el impulsor del globo, que navegará por todo el continente hasta aterrizar en los túneles Bosh.



Los numerosos vehículos –funiculares, monorraíles, globos, incluso islas flotantes– requieren coordinar las acciones de los dos protagonistas.

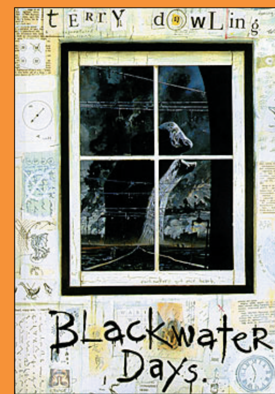


Algunos puzzles exigen realizar operaciones matemáticas. Es más sencillo de lo que parece...



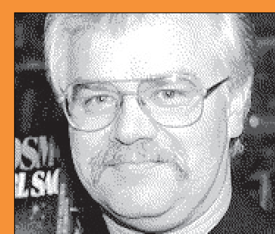
La raya roja de la mirilla debe colocarse en la parte superior del faro. Así conoceremos su altura.

## ¿Quién es Terry Dowling?



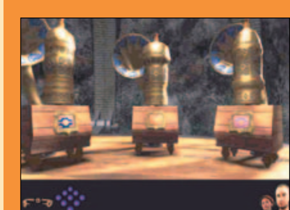

**EL ARGUMENTO** del juego ha sido ideado por el aclamado escritor, aunque desconocido en nuestro país, Terry Dowling, uno de los escritores de ciencia-ficción, horror y fantasía más famosos de Australia. No en vano, su originalidad y elegancia a la hora de escribir le han permitido ser comparado con mitos del género de la talla de Ray Bradbury o Gene Wolfe. Entre su amplia obra destacan la saga de "Rynosseros", "El Hombre que Perdió el Rojo" y "Un Íntimo Conocimiento de la Noche".

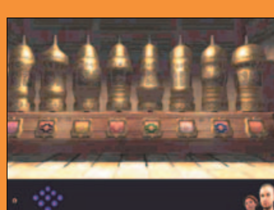
**ESTE AUTOR** también escribe artículos y críticas para numerosos periódicos y revistas australianas, es consultor ejecutivo de la cadena de televisión Southern Star, y en su faceta de compositor musical ha realizado numerosos conciertos para el programa más antiguo de la televisión oceánica, "Mr Squiggle y Amigos".

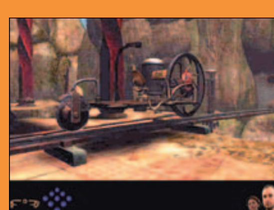


## SAM LLEGÓ HASTA UN TEMPLO DE ASPECTO CHINO. ¿QUÉ CONTACTO HABÍAN TENIDO LOS EXTRATERRESTRES CON EL IMPERIO ORIENTAL?

### Las amoladoras musicales







**ESTOS GRAMÓFONOS** emiten dos extraños sonidos, cada vez que son agitados. El primer sonido representa el nombre del gramófono. El segundo, el nombre del color mostrado en su base, en el idioma alienígena. Si se cambia el color que aparece, cambia el sonido que lo describe. Sam debe accionar todos los instrumentos y reconocer su nombre, y el de los colores. Es un proceso complicado, por lo que puede requerir varios intentos.

**SE OBTIENE** de oído algo parecido a:

- +Gramófono 1: ................ Dosi
- +Gramófono 2: ................ Buss
- +Gramófono 3: ................ Dima
- +Gramófono 4: ................ Dali
- +Gramófono 5: ................ Anahi
- +Gramófono 6: ................ Braai
- +Gramófono 7: ................ Banoe
- +Gramófono 8: ................ Doelgi

- +Amarillo: ................ Makkri
- +Rosa: ................ Euliso
- +Rojo: ................ Saloe
- +Azul: ................ Dima
- +Naranja: ................ Esagi
- +Verde: ................ Toemba
- +Negro: ................ Santoe
- +Blanco: ................ Geula

Dichos colores serán de útiles en uno de los puzzles posteriores, en el templo.

Hay que colocar la línea roja de la mirilla justo sobre la parte más alta del signo. Da un valor de 7 unidades. Después, bajar la vista al medidor de distancia, pulsar el botón "0", y el "+", para obtener la distancia: 10. A continuación, girar la silla a la derecha para colocar la mirilla en el primer faro. Se obtiene una altura de 4. Pulsar el "0" y el "+" del medidor de distancia, para obtener el valor 45. Repetir el proceso con el resto de faros. Este es el resultado:

**+Signo amarillo:** Altura 7, distancia 10.
▶**+Faro 1:** Altura 4, distancia 45. ▶**+Faro 2:** Altura 5, distancia 16. ▶**+Faro 3:** Altura 7, distancia 20. ▶**+Faro 4:** Altura 4, distancia 25. ▶**+Faro 5:** Altura 6, distancia 35.

Estos son los datos relativos a la silla suspendida en el océano. Para obtener la altura real, es necesario usar el triángulo del mural como referencia. Despejando el valor que falta, se obtiene la fórmula: Altura del faro = (Altura relativa * (distancia+10))/10.

Por tanto, la altura real de los faros es:

▶**+Faro 1:** 22 ▶**+Faro 2:** 13
▶**+Faro 3:** 21 ▶**+Faro 4:** 14
▶**+Faro 5:** 27

▶ **EN EL PRÓXIMO NÚMERO:** Sam descubrirá el pasaje oculto que lleva a la catedral. Realizará las primeras acciones cooperativas con Hannah, para alcanzar la isla Matia y desvelar la fuerza oculta responsable de la desaparición de los habitantes de Argilus.

**J.A.P.**

### Quiz 5

**¿En qué civilización se han inspirado los extraterrestres para construir su templo?**

**A.** En la china
**B.** En la india
**C.** En la maya

### Soluciones Quiz

**1.C.** En la catedral orgánica.
**2.A.** Cinco.
**3.B.** Peces e insectos.
**4.B.** Han sido hechos prisioneros por el sistema de defensa Matia.
**5.A.**. En la china.



# Everquest

## PRIMEROS PASOS EN NORRATH

**Este mes os ofrecemos de forma gratuita durante 30 días y en exclusiva: «Everquest», el juego online con más seguidores en el mundo y el primero en 3D... Y para que no tengáis problemas, aquí os ofrecemos unos consejos**

Aunque «EverQuest» no es el primer juego online que apareció en el mercado, sí puede decirse que se trata del que más éxito cosecha desde hace unos años. Y es que a su espectacular aspecto gráfico hay que sumarle una amplia variedad en las opciones de juego. Este mes os regalamos una versión completa de «EverQuest» con la que podréis jugar durante un mes, de forma gratuita. Antes de ver más a fondo lo que podemos hacer con dicho juego, permitidnos unos pocos consejos. Primero, debéis tener claro que os enfrentáis a un juego que no tiene fin. Es decir, aunque el juego presenta una historia y diferentes caminos, realmente no veremos nunca el título "The End" o similar. Esto es así porque los chicos de Verant trabajan continuamente en aumentar las posibilidades del juego, con expansiones y añadidos al original.

Segundo consejo: «EverQuest» es un juego para ser disfrutado en compañía de otras personas. Si bien las primeras horas serán de juego solitario, a medida que mejoremos nuestro personaje será totalmente imprescindible jugar con otros para divertirnos y conseguir nuestros objetivos.

Y tercer y último consejo: la muerte (del personaje) es lo más natural en «EverQuest». Moriréis cientos de veces, pero no os preocupéis porque ello no es un problema en sí mismo.

A continuación, encontraréis una serie de consejos que os servirán para vuestros primeros momentos de "vida" en el juego. Sed todos bienvenidos al fabuloso mundo de Norrath.

## Cómo empezar a jugar



**ANTES DE EMPEZAR** el programa se bajará las actualizaciones necesarias a través de esta herramienta. Una vez acabada la operación, aceptamos el contrato de licencia y empezamos a disfrutar.




**DESDE AQUÍ** debemos crear una cuenta, pulsando en la opción Account. Introducimos el nombre de usuario y password que queramos y lo activamos con el número de serie que viene incluido en el CD.




**TRAS INICIAR** la conexión con nuestro nombre y password, elegimos servidor. Los españoles juegan principalmente en el llamado Antonious Bayle. Es recomendable jugar aquí, aunque no imprescindible.




**POR ÚLTIMO**, sólo nos resta escoger con qué personaje queremos jugar. Si no tenemos creado ninguno, pulsamos sobre cualquier hueco libre y nos hacemos uno, tal y como os explicamos a continuación.

## Qué personaje elegir



**PODEMOS** elegir entre una gran variedad de posibilidades, teniendo en cuenta que no todas las combinaciones de clase/raza son posibles. A groso modo, tenemos los magos, los guerreros y los híbridos.



**EN LA PARTE** derecha se indican los atributos principales según la clase. Podemos variar la raza para comprobar cuál es la que nos ofrece las mejores estadísticas, aunque el gusto personal influye mucho.



**PARA EMPEZAR,** lo mejor es un Warrior (guerrero) o un Monk (monje), pues son sencillos y sirven para conocer la mecánica del juego. Las mejores razas para ello son los Ogros o Bárbaros y los Humanos, respectivamente.




**PARA FINALIZAR,** no nos olvidemos de repartir los puntos de habilidad en las características principales, elegir rostro, nombre y deidad. Si todo es correcto, podremos empezar a jugar inmediatamente.

# Los primeros pasos



**UNA VEZ EN JUEGO,** debemos buscar al Master correspondiente y darle la nota con la que comenzamos. Él nos dará algún objeto y nos ayudará a practicar y mejorar las primeras habilidades de nuestro personaje. Básico aprender la habilidad del arma que tengamos cuanto antes.




**LOS GUARDIAS** y NPC que nos encontraremos en el juego nos ofrecerán misiones (quests) si hablamos con ellos. Para hacerlo, deberemos salir de la ciudad en la que estemos e ir a la zona de novatos. En ella podremos empezar a matar bichos para subir el nivel de nuestro personaje.



**LA BARRA DE EXPERIENCIA** de nuestro personaje se irá llenando conforme matemos enemigos. Para empezar, mejor hacerlo solo, se sube más rápido. Y no olvidemos examinar los cuerpos enemigos para recoger sus pertenencias que luego venderemos convenientemente para obtener dinero.



**ES NECESARIO** conocer la fuerza del enemigo, seleccionándolo y pulsando la tecla 'C'. Si el mensaje es verde o azul, no habrá ningún problema para acabar con él. Si es blanco, todo puede pasar, así que más vale andarse con cuidado. Si es amarillo o rojo, mejor dejarlo tranquilo o moriremos. Tiene un nivel demasiado alto para nosotros.



**CONVIENE VISITAR AL MASTER** cada dos o tres niveles para saber si tenemos acceso a alguna habilidad nueva. Si es así, no dudéis en practicarla para hacer uso de las ventajas que nos ofrece. Es fundamental conocer todo nuestro potencial en el juego para resolver bien los combates.



# Guía para no perderse



**LAS ZONAS** de «EverQuest» son muy amplias. Para no perderse lo mejor es aprender a usar el comando '/loc', que nos dará tres números de referencia. También es necesario practicar la habilidad llamada 'Sense Heading' desde el principio.



**EL SIGNIFICADO** de los números del comando LOC es sencillo. El primer número representa al eje X, el segundo al eje Y, y el tercero el eje Z. Los números crecen positivamente hacia arriba y derecha y viceversa. Conviene saber manejar este sistema con fluidez.



**UN BUEN CONSEJO** es apuntar las localizaciones de puntos importantes, como el acceso a la ciudad. De este modo, si nos perdemos en la zona de novatos, podemos volver usando el comando LOC, viendo cómo se modifica nuestra localización.

## En compañía



**JUGAR EN GRUPO** en «EverQuest» es fundamental, tal y como explicábamos al principio. Sin un grupo (y bueno) se reducen drásticamente las posibilidades del juego. El máximo número de miembros es de 6, y aunque os parezcan pocos, si están bien coordinados pueden llegar a hacer muchas cosas.



**DE TODAS LAS CLASES** que hay, dos son imprescindibles siempre: un warrior y un clérigo. El primero para soportar el daño del enemigo y hacer lo propio, y el segundo, para curar las heridas de las batallas y llegado el caso, resucitar a alguno de los miembros del equipo que haya muerto a manos de los monstruos.



**EL RESTO** del grupo es ligeramente arbitrario, pero se considera un grupo equilibrado el compuesto por dos tanques, warrior y monje por ejemplo (los tanques son las clases que aguantan y provocan el daño físico), un clérigo, un enchanter, un shaman y un druida. Muy pocos enemigos pueden resistirse a esta combinación, siempre que sus miembros tengan cierto nivel y estén bien conjuntados.

## Dónde cazar a alto nivel



**LAS ZONAS DE CAZA**, según avanzamos en el juego, varían. Por ello debemos movernos a sitios donde haya enemigos de nuestro nivel, o de lo contrario no ganaremos experiencia y nos quedaremos estancados. Tampoco conviene ir a zonas donde los enemigos son mucho más poderosos que nosotros.



**KUNARK** es un gran sitio para cazar entre los niveles 20 y 40, en zonas como Lake of Ill Omen, Overthere y Dreadlands. También es posible ir a Velious, donde además encontraremos muchos objetos de calidad, al igual que en Luclin. Los objetos no sólo nos serán útiles, también podemos venderlos y sacarles dinero.

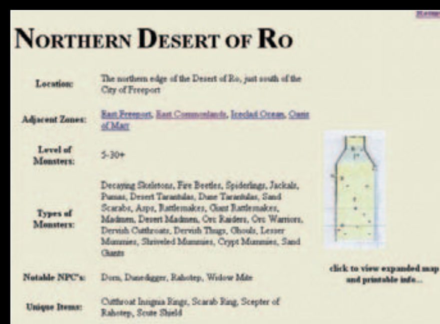



**POR ENCIMA DEL NIVEL 45**, los planos (sitios muy peligrosos pero con recompensas fabulosas) y los dungeons (calabozos) más difíciles son los mejores sitios para cazar. Aquí no debemos ir solos y la coordinación y composición del grupo será vital, pues las posibilidades de escapar corriendo de una emboscada son nulas. Estas zonas son auténticas trampas mortales de las que es difícil salir con vida.

## Buena información

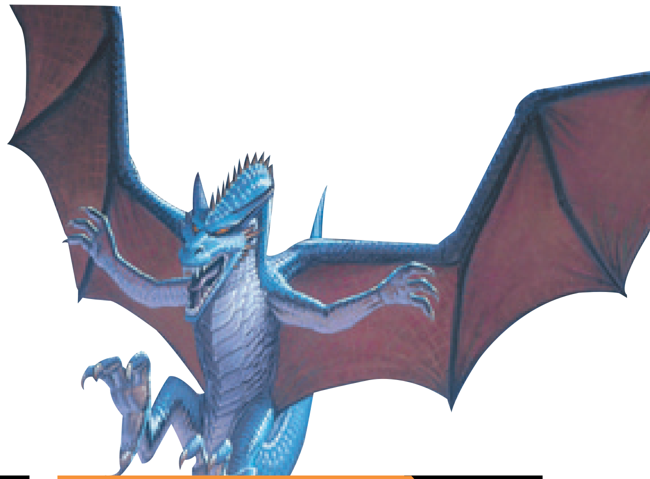



**«EVERQUEST»** es un mundo en constante cambio. Por ello, lo mejor es darse una vuelta por Internet para conocer más a fondo los entresijos del juego. En la Red encontraréis mapas de todos los lugares y completas bases de datos con los objetos más interesantes del juego y su utilidad.




**LAS MEJORES DIRECCIONES**, dedicadas a ofrecer información sobre «EverQuest» y que no podéis dejar pasar de ninguna manera son: www.eqatlas.com y www.eqmaps.com (incluye mapas de la mayoría de las zonas del juego), eq.castersrealm.com, eq.stratics.com, www.eqvault.com (información general y noticias diarias), www.allakhazam.com (quests), www.eqprices.com (objetos y sus precios orientativos en cada servidor).





# LAS EXPANSIONES DE EVERQUEST

**Hasta el momento, son tres las expansiones que Verant ha lanzado para ampliar las posibilidades de «EverQuest», mientras que una cuarta ya está en marcha. A continuación damos algunos consejos para cada una de ellas.**

## Ruins of Kunark



■ **LOS NIVELES MEDIOS** tienen en «Ruins of Kunark» el complemento ideal para su desarrollo en el juego. Lanzado a comienzos del año 2000, Kunark presenta una nueva raza, llamada Iksar, que habita un continente nuevo que da nombre al juego. Estos "lagartos" son una buena opción a la clase de los Monjes pues cuentan con una mayor regeneración de la vida, así como estupendos Nigromantes y Shadow Knights.

■ **EN CUANTO A LAS ZONAS DEL JUEGO**, Lake of ill Omen es el mejor sitio para niveles 18-25, momento en el que es recomendable ir a Frontier Mountains, para emigrar a Overthere alcanzado el 30, donde podemos subir rápidamente hasta el nivel 40. Ahora podemos ir a Dreadlands para a continuación visitar los planos, lugares donde encontraremos los mejores objetos del juego, y por lo tanto, los más complicados y difíciles.






## Scars of Velious



■ **CON UN NIVEL ALTO** es una buena opción recurrir al continente de Velious, lanzado al mercado a finales del año 2000. Esta expansión no incorpora raza o clase nueva alguna, y para sobrevivir en ella es preciso contar al menos con el nivel 30, siendo el 35 más seguro.

■ **AMPLIAS ZONAS HELADAS**, repletas de enemigos encontraremos aquí, lo que hace imprescindible ir en un buen grupo (dos grupos completos es mejor), ya que los enemigos son potentes y las posibilidades de escapar son pocas, pues el tamaño de la zona impide cambiar a otra fácilmente. Sitios realmente importantes son Siren's Grotto cuando hayamos superado el nivel 50, lugar en el que podemos recoger buenísimas piezas de armadura, y Kael Drakkal, ciudad de los gigantes, que posiblemente tenga la mayor cantidad de objetos diferentes para grupos de nivel 40 o más.





## Shadows of Luclin



■ **NUEVA CLASE Y RAZA**, además de una gran zona nueva, esta vez en forma de satélite, son las novedades de «Shadows of Luclin». Los Vah Shir son unos fieros tigres, ideales para clases guerreras, siendo excelentes BeastLords, la nueva clase del juego. Al igual que Kunark, Luclin es posiblemente la mejor zona para clases intermedias y medias-altas, aunque tampoco es mal sitio para principiantes.

■ **PARA LLEGAR A LUCLIN**, hay que usar unos transportadores situados en cada continente del juego, que nos llevarán a Nexus, punto de unión de todos ellos. En función del nivel, podemos elegir entre ir a Maiden's Eye para niveles rondando el 50, Echo Caverns para niveles alrededor del 30, o Shadeweaver's Thicket si estamos empezando. Por último, un consejo: vigilad la facción, con los tigres no os enemistéis demasiado con ellos, o acabaréis muertos antes de tiempo.







# Warrior Kings

## LAS UNIDADES DE FACCIÓN

**Cada una de las tres facciones de este juego tiene una serie de unidades específicas que son considerablemente mejores que las unidades estándar. Vamos a ver en detalle las más importantes.**

La regla de oro a tener siempre presente es que, por muy exótica que parezca una unidad, su "tipo" especifica siempre cual será su función en el campo de batalla. La infantería ligera bate a la caballería ligera y a la infantería pesada. La infantería pesada derrota a la caballería pesada. La caballería pesada derrota a la infantería ligera. La caballería ligera vence a la caballería pesada y a la infantería pesada. Recuerda siempre esto a la hora de decidir la composición de tu ejército. Saber los costes en materiales, oro y comida de cada unidad te ayudará a conocer en todo momento cuántas unidades puedes reclutar con tus recursos. Por último, en el apartado "notas" se incluyen las características especiales que tiene cada unidad en concreto.

### Imperiales Especiales

Las unidades especiales del imperio consisten en clérigos con poderes especiales para combatir a los demonios y los herejes.



**UNIDAD**: Bishop
**TIPO**: Especial
**COSTE ORO**: 50
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 200/5
**NOTAS**: Sus exorcismos son más potentes que los de los "priests", pero no tanto como los de los "inquisitors".



**UNIDAD**: Priest
**TIPO**: Especial
**COSTE MATERIALES**: 150
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 150/4
**NOTAS**: Bendice unidades. Al igual que todos los clérigos, reza en la iglesia o la catedral para acelerar los actos divinos.



**UNIDAD**: Inquisitor
**TIPO**: Especial
**COSTE ORO**: 100
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 200/6
**NOTAS**: Tiene las habilidades comunes a todos los clérigos, y además puede usar fuego sagrado para atacar a distancia.



**UNIDAD**: Monk
**TIPO**: Especial
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 10/0
**NOTAS**: No se puede seleccionar, siempre está junto al monasterio. Cura a las unidades aliadas que se le acerquen automáticamente.

### Imperiales Convencionales

Las unidades específicas del imperio suelen ser versiones de élite de las unidades comunes, con importantes mejoras de combate.



**UNIDAD**: Holy warrior
**TIPO**: Caballería pesada
**COSTE ORO**: 30
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 100/2
**NOTAS**: Puede curar a otras unidades y realizar exorcismos. En combate son muy eficaces, pero lentos.



**UNIDAD**: Imperial archer
**TIPO**: Infantería ligera
**COSTE ORO**: 20
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 100/1
**NOTAS**: Arquero imperial de élite. Tiene más puntos de impacto y mayor rango que un arquero estándar.



**UNIDAD**: Imperial Knight
**TIPO**: Caballería pesada
**COSTE ORO**: 20
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 100/2
**NOTAS**: Caballería imperial de élite. Son más resistentes, rápidos y hacen más daño que los caballeros (Knights) estándar.



**UNIDAD**:Imperial pikeman
**TIPO**: Infantería pesada
**COSTE MATERIALES**: 30
**COSTE COMIDA** (inicial/mantenimiento): 60/1
**NOTAS**: Es más lento que un lancero estándar, pero es más resistente y hace más daño. Infantería de asalto.

## Paganas

El bando pagano es el que más variedad de unidades tiene de todo el juego. Los paganos piensan que los monstruos que invocan para ayudarles en la batalla son espíritus protectores de la naturaleza, algunos de su lado más oscuro, pero los clérigos del bando imperial los califican de demonios, a secas. Sus unidades son más difíciles de utilizar porque suelen tener habilidades especiales, pero en manos de un jugador experto permiten multitud de tácticas.



**UNIDAD:** Warrioress of the Dawn
**TIPO:** Infantería pesada
**COSTE ORO:** 10
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 70/1
**NOTAS:** Más efectivas que un lancero estándar, pero no tan buenas en combate como los "Imperial Pikemen" (aunque son más rápidas).



**UNIDAD:** Undead Legion
**TIPO:** Infantería pesada
**COSTE ORO:** 0
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 120/0
**NOTAS:** Estas legiones de muertos vivientes son duras de matar, ya que siguen combatiendo pese a sufrir terribles heridas. Son la mejor unidad de infantería pesada.



**UNIDAD:** Mounted Huntress
**TIPO:** Infantería ligera
**COSTE MATERIALES:** 60
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 150/1
**NOTAS:** Versión mejorada de los "javalineers" estándar. El alcance de sus flechas es similar, son más efectivas en las tácticas de escaramuza.



**UNIDAD:** War Rider
**TIPO:** Caballería pesada
**COSTE MATERIALES:** 40
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100/1
**NOTAS:** Es la mejor caballería pesada de los paganos. Los "Battle Riders" ya disponibles se convierten a "War Rider", tras investigar la tecnología.



**UNIDAD:** Succubus
**TIPO:** Demoníaco
**COSTE ORO:** 50
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100/2
**NOTAS:** Se disfraza como el espía para infiltrarse en la base enemiga. Puede inducir al estado berserk en las unidades, cambiar de bando a una unidad y convertir a campesinos en herejes.



**UNIDAD:** High Priestess
**TIPO:** Especial
**COSTE ORO:** 50
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100/3
**NOTAS:** Puede construir el "Henge". Crea portales de teletransporte a partir de los campesinos poseídos por las succubus. Detecta a succubus enemigas y espías.



**UNIDAD:** Fomorian
**TIPO:** Especial
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 400/2
**NOTAS:** Considéralo una especie de arma de asedio viviente. Es lenta, pero excelente a la hora de atacar edificios. Las grandes piedras que arroja ocupan mucho espacio, de ahí que necesite reabastecerse a menudo.



**UNIDAD:** DeathWyrm
**TIPO:** Demoníaca
**COSTE ORO:** 50
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 400/2
**NOTAS:** Otra unidad de artillería viviente. Es similar al Fomorian, pero además tiene habilidades especiales anti-infantería. Puede lanzar escupitajos tóxicos de dos tipos.

## Renacentistas

Suelen ser comparativamente más débiles que los imperiales y paganos, pero disponen de las mejores armas de asedio de todo el juego. Las unidades con mosquetes son verdaderamente terribles.



**UNIDAD:** Man at arms
**TIPO:** Infantería pesada
**COSTE MATERIALES:** 30
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 60/1
**NOTAS:** Una versión mejorada del Lancero estándar. Sus armas de poste tienen el mango muy largo, lo que los especializa contra caballería.



**UNIDAD:** Knight
**TIPO:** Caballería pesada
**COSTE ORO:** 15
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100/2
**NOTAS:** Mejores que los "squires" y "battle riders", pero no tan buenos como los "Imperial knights". En cualquier caso, es la mejor unidad de caballería pesada de que disponen los renacentistas.



**UNIDAD:** Gunner
**TIPO:** Infantería ligera
**COSTE ORO:** 15
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100/1
**NOTAS:** Hace más daño que un arquero normal y tiene más munición, pero no puede disparar por encima de los obstáculos, por lo que necesita situarse en terreno llano para ser eficaz.



**UNIDAD:** Dragoon
**TIPO:** Infantería ligera
**COSTE ORO:** 20
**COSTE COMIDA** (inicial/ mantenimiento): 100
**NOTAS:** Sus mosquetes hacen más daño que las javalinas de los los "javalineers". Al igual que los "Gunners" necesitan terreno despejado para disparar.





# Star Wars: Galactic Battlegrounds

**LOS CONSEJOS PARA EL ASALTO A UNA BASE ENEMIGA, que os ofrecemos a continuación, os serán muy útiles, y son aplicables a cualquiera de las razas que se pueden controlar en el juego.**

## ESCARAMUZAS

**1 EN LOS PRIMEROS MOMENTOS,** es decir, en los dos primeros Niveles Tecnológicos, lo ideal es evitar toda confrontación y acumular fuerzas y recursos hasta llegar a bien entrado el tercer Nivel. Aun así, hay jugadores que insisten en lanzar ataques reducidos al poco comenzar. Este tipo de ataque relámpago es sencillo de detener, a poco que descubramos con nuestro Explorador desde dónde pueden venir. Unas pocas torretas defensivas con varias unidades en el interior bastan para defendernos sin arriesgarnos a un desgaste prematuro.



1



2

## ENEMIGO A LAS PUERTAS

**2 ABRIR BRECHA** en una base enemiga es una tarea difícil. Si bien es cierto que los Pummel abren muros con una rapidez asombrosa, una internada por tierra supone un suicidio, considerando la desventaja que supone siempre estar en territorio enemigo, sufriendo los disparos de sus defensas estáticas y los ataques del grueso de sus tropas. La mejor táctica es atacar las unidades y torretas con Cañones desde una posición alejada de la base, dejando el muro intacto. El rival se verá obligado a salir para atacar el cañón, y sólo necesitaremos algún antiaéreo propio y unos pocos cazas para evitar daños a nuestra unidad.

## Una llave en el engranaje



**LOS JEDI, aunque son inútiles contra unidades aéreas, resultan especialmente mortíferos en sus incursiones contra artillería e infantería, y pueden llegar a abortar un ataque bien planeado. Si nuestra civilización no cuenta con sus propios Jedi o Sith, es prioritario conseguir algunos Cazarrecompensas**

## ASALTO AÉREO

**3 AVANZAD CON CAZAS,** tras dejar el Cañón al cuidado de una tropa de soldados que mantengan la posición, para acabar el trabajo de la artillería, limpiando de edificios con los bombarderos toda la zona libre de antiaéreos. Los primeros blancos deben ser las Centrales Energéticas y los edificios militares. Aprovechad el tiempo para destruir los Refugios y todos los Trabajadores que se pongan ante nuestro punto de mira, debilitando la economía y capacidad de recuperación del contrario. Cortad los accesos con los cazas, desde un punto de fácil defensa.



3

## DENTRO DE LA BASE

**4 HAY QUE ATACAR EL MURO** de la base, para acercar los Cañones y limpiar nuevamente otras zonas de antiaéreos. Las tropas de infantería continuarán con su labor de escolta a medida que vamos repitiendo los pasos 2 y 3, manteniendo siempre la posición. En este mismo punto, traeremos varios Trabajadores en un Transporte para reparar las piezas de artillería dañadas, y construir nuestras propias estructuras militares dentro del perímetro del contrario, agilizando la tarea de conseguir refuerzos.



4

## PRECAUCIONES

**5 DURANTE LA INVASIÓN,** el ataque a algunas estructuras requiere una pequeña modificación del planteamiento general: la Fortaleza y el Generador de Escudos. Si bien el segundo es sencillo de inutilizar –destruyendo la central energética más próxima– la Fortaleza requiere de mayor cuidado, por su resistencia y capacidad de responder al fuego aéreo. Lo ideal es rodearla, sin aproximarse demasiado, y atacarla desde lejos directamente con la artillería.



5

# Battle Realms

**ESTOS CONSEJOS PARA EL MULTIJUGADOR, te vendrán muy bien, si es que no haces más que recibir palizas en tus partidas en Internet.**



■ **ESCOGE UN MAPA** pequeño que favorezca los combates tempranos. Los mejores para aprender son "libertad" y "Valle de la muerte".



■ **UNA TORRETA** defensiva no puede defenderse en absoluto si la atacan cuerpo a cuerpo. Pero si construyes dos juntas, se pueden defender mutuamente.



■ **LA VELOCIDAD** lo es todo. Para ahorrar tiempo, coloca el punto de salida de las cabañas en los campos de arroz y agua antes incluso de que estén terminadas.



■ **LAS CABAÑAS** deben situarse cerca de los recursos para que no se pierda tiempo con el transporte. Haz más para acelerar la creación de campesinos.



■ **PON UNA CABAÑA** en un lugar remoto. Así, si atacan la base y destruyen todas tus cabañas y campesinos, todavía conservarás una posibilidad de recuperarte.



■ **NO DESTRUYAS** a los rivales computerizados. Déjales una cabaña y dedícate a matar a los campesinos que vayan saliendo. Ganarás puntos de yin/yang.



■ **SI NO HAS INSTALADO** el battlepack 2, puedes aprovecharte de este bug: el efecto del destello de pólvora de los kabuki es acumulativo.



■ **SI ESTÁS USANDO** el clan del loto, abusa del equipo de batalla "centinela de la muerte". Es el más devastador de todo el juego y muy difícil de contrarrestar.



# Ultima Online

**CÓMO CONFIGURAR EL MEJOR MAGO con las estadísticas y los consejos imprescindibles para ser capaz de llevar a cabo los mejores hechizos. En sucesivas entregas os iremos ofreciendo configuraciones para otras clases del juego.**

## ESTADÍSTICAS

**1** **FUERZA:** Dado que la Fuerza refleja también nuestros puntos de vida, para cualquier tipo de personaje será recomendable tenerla cerca de 100 (90-100)

**DESTREZA:**Quizá sea la estadística menos importante para un Mago. Con un Valor de 40-50 será suficiente

**INTELIGENCIA:** La habilidad imprescindible de un Mago. Dado, además, que nuestros puntos de maná dependen de nuestro valor de Inteligencia, recomendamos tenerlo en 90-100

## HABILIDADES

**2** Todas ellas afectan a nuestras estadísticas, la más afectada será la (P)rimaria y la que menos la (S)ecundaria.

**MAGERY:** INT(P) DES(S) Es la fundamental. Los conjuros están divididos en 8 Círculos y tendremos que tener un valor mínimo de ese círculox10 en magia para poder utilizarlo (por ejemplo, un conjuro del 5º círculo lo podremos usar si tenemos 50 en magia). Sin embargo estos valores son los mínimos, podemos fallar docenas de veces un conjuro de 5º círculo con 50 en magia, así que el valor recomendable de esta habilidad es de 100 (paciencia, tarda en subir).

### El mejor mago



**ESTE RESUMEN que te ofrecemos a continuación es la mejor configuración para la clase mago en «Ultima Online».**
**FUERZA:** 90. **DESTREZA:** 35.
**INTELIGENCIA:** 100.
**GRANDMASTER:** Magery, Alchemy, Inscription, Hiding.
**MASTER:** Wrestling, Meditate.
**NEOPHYTE:** Stealth.
**APPRENDITE:** Resisting Spells.



1



2

**3** **RESISTING SPELLS:** Nuestra posibilidad de aguantar un conjuro lanzado contra nosotros. Es muy difícil y caro de subir, pero merece la pena ya que muchas veces marcará la diferencia entre plantar cara a una criatura mágica o morir fácilmente. Un valor de 50 ya es muy bueno para esta habilidad.

**4** **INSCRIPTION:** INT(P) DES(S) Es la habilidad necesaria para escribir conjuros de nuestro libro de magia a un pergamino. Es un buen recurso que tienen los magos para ganar dinero (vendiendo pergaminos a otros jugadores), ya que los conjuros de octavo círculo no se venden en las tiendas.

**HIDING:** INT(P) DES(S) Esta habilidad nos permitirá escondernos de tal manera que ningún jugador o criatura nos pueda localizar salvo que utilicen el "Detect Hidden" o, por azar, nos pasen por encima. Para movernos escondidos existe otra habilidad del mismo tipo llamada Stealth, muy recomendable también.

**5** **WRESTLING:** FZA(P) Lucha cuerpo a cuerpo. Aunque parezca mentira, es muy útil para el mago. Dado que nuestro poder es el lanzamiento de conjuros y esto lo haremos con las manos desnudas, caso de que una criatura consiga atacarnos cuerpo a cuerpo, con un valor alto en esta habilidad lograremos que no nos haga tanto daño como si fuésemos novatos en esta habilidad. Con valores altos de esta habilidad y "Arms Lore" puedes desarmar al enemigo, y a valores altos de esta habilidad y "Anatomy" puedes atontar al enemigo.

**ALCHEMY:** INT(P) DES(S) Esta es la otra habilidad "para sacar dinero" que tienen los magos. Las pociones son muy solicitadas, además de resultar más útiles que los conjuros en situaciones peligrosas (un conjuro se puede interrumpir por un ataque, beberte una poción no).



3



4



5

# Freedom Force

**PISTAS Y CONSEJOS para avanzar sin problemas en la campaña de un jugador de este juego de rol, ambientado en el mundo de los superhéroes.**

**EN EL DESARROLLO** de los personajes, escoge preferentemente la variedad sobre la calidad. Luego, cuando hayas probado todos los superpoderes, te puedes especializar en tus favoritos.

**LOS HÉROES** que se quedan en la base ganan menos experiencia que los que van a las misiones, pero no olvides entrenarlos también cuando suban de nivel.

**USA TUS PUNTOS** de prestigio cuanto antes para reclutar nuevos héroes. Así tendrán más experiencia al final del juego y te serán mucho más útiles.

**RECLUTA LOS HÉROES** predeterminados la primera vez que juegues la campaña. Los héroes creados por ti sólo deberías reclutarlos la segunda vez. Haz héroes poco poderosos pero con buen potencial de crecimiento para poder reclutarlos pronto.

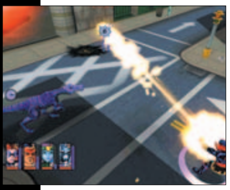
**LOS GRUPOS COMPENSADOS** tienen más probabilidades de éxito en las misiones. Una de las mejores combinaciones es la formada por los siguientes tipos de personaje: un especialista en ataque cuerpo a cuerpo, un "artillero" para ataques a distancia y un personaje de apoyo como, por ejemplo, Alchemiss o el propio Mentor, para curar a los heridos y reponerles la energía.

**EL FUEGO AMIGO** es muchas veces más peligroso que los ataques de los enemigos. Usa los ataques a distancia o de zona sólo cuando estés completamente seguro de que no vas a herir a un compañero.

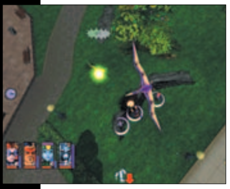
**LOS ATAQUES DE ALTERACIÓN** de estado deben diversificarse. Os podemos asegurar que no es nada útil inducir dos estados alterados en un mismo enemigo.

## Paso a paso

**1** El Diablo, empieza como uno de los personajes más débiles. Su mejor arma, "Tongues of flames", falla mucho en ataques a enemigos que se encuentran a otra altura que nuestro personaje. No obstante, llévatelo a las misiones, porque con un poco de entrenamiento se convertirá en tu mejor hombre para ataques a distancia.



**2** El juego tiene varias vistas, pero nuestra recomendación es que te acostumbres a usar la vista aérea con el "zoom" más lejano posible, ya que así tienes una vista general de todo lo que pasa en el campo de batalla.



**3** Durante el ataque de las hormigas, ignora a las hormigas guerreras que te disparan ácido y concéntrate en destruir los hormigueros. No te importe que uno o dos héroes caigan noqueados durante la misión, lo más importante en esta fase es conseguir el bonus de prestigio por acabarla en poco tiempo.



# Código secreto

GUÍAS Y TRUCOS

# ESTO TIENE TRUCO

**¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...**

## Age of Empires II

### Muchos campesinos



Este consejo es aplicable tanto para el juego como para su ampliación: El uso de un elevado número de campesinos es la llave de la victoria. Crea todos los que puedas y desarrolla las defensas más sólidas para tu ciudad para soportar los ataques ocasionales de los enemigos. En el momento en que tengas un enorme número de recursos acumulados, líbrate de los trabajadores con la opción de sacrificio y prepara un poderoso ejército. Y recuerda: a más campesinos, más recursos, a más recursos mayor avance, a mayor avance mayor potencial.

### Códigos

Si quieres ser un monarca que no vea peligrar su cetro, pulsa la tecla de retorno e introduce alguno de los siguientes comandos que te permitirán llevar a cabo las acciones especificadas a continuación:
**AEGIS:** termina la construcción inmediatamente.
**CHEESE STEAK JIMMY'S:** donación de 1.000 unidades de alimento.
**HOW DO YOU TURN THIS ON:** conduce un deportivo de ensueño por los caminos de tu feudo sin miedo a las multas…
**I R WINNER:** Proclámate vencedor por decreto.
**NATURAL WONDERS:** Pasa a controlar las unidades asilvestradas. La rebelión de las bestias.

## Battle Realms

### Cortar árboles



Puedes cortar los árboles si te molestan según tu posición o deseas un poco más de cobertura; para ello haz que tus héroes los ataquen mediante el botón de forzar el ataque. Después de pulsar el botón de ataque pulsa sobre la cepa del árbol que desees eliminar hasta que consigas el cursor con forma de espada, es una manera muy útil de ganar visibilidad y de esquivar las flechas.

## Civilization III

### Grupos de constructores



Los grandes grupos de trabajadores son vitales para la correcta y rápida evolución de tu civilización, debes de constituir un grupo de trabajadores que se encarguen de construir carreteras, irrigaciones, minas... y moverlos a la zona donde construyas una nueva ciudad. Con ello conseguirás que tu civilización se extienda rápidamente formando ciudades de un tamaño medio-alto. Recuerda que casi todo lo que hagas se debe de comunicar con tu capital para permitir que este grupo de acción directa se pueda mover por las carreteras de una zona a otra de tu imperio arreglando los desperfectos producidos por bárbaros o mejorando el entorno de una nueva ciudad.

## Colin McRae 2.0

### Todos los circuitos



Si usas **GREATNEWS** como nombre de piloto, accedes a todos los circuitos. Con **ALLTHEBUTTONS** puedes pilotar todos los coches.

## Counter-Strike

### Modificaciones de servidor



Si eres el administrador de un servidor de «Counter-Strike», hay trucos que te pueden ser útiles. Primero, debes acceder a la consola y teclear **sv_cheats 1**. Después cambia de mapa mediante **changelevel nombremapa.** Hecho esto, introduciendo **impulse 101** conseguirás créditos, con **mp_freezetime segundos** congelarás el tiempo durante el valor especificado, y con **give weapon_nombrearma** conseguirás el arma especificada…

## Truco del mes





### DEUS EX

#### Disfruta de todos los finales

**Un juego de la complejidad argumental de «Deus Ex» exige un final a la altura de las circunstancias. Ion Storm se tomó el reto en serio y realizó no uno, sino cuatro finales alternativos. Algunos de ellos son incompatibles, por eso la única forma de verlos todos es completando el juego varias veces, tomando distintos caminos, o bien activar el siguiente truco.**
**En primer lugar, hay que abrir el fichero USER.INI y añadir la orden "T=talk" –sin las comillas–. La primera letra debe ser una que no se use en el juego. Después hay que grabar, iniciar la partida y pulsar la tecla que hemos colocado en la orden anterior, antes de "=talk". Aparecerá un cursor con la orden "Say". Borrar dicha palabra y teclear: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**
**Ya sólo queda teclear las siguientes órdenes (de una en una) para ver todos los finales del juego:**
**Open 99_Endgame1**
**Open 99_Endgame2**
**Open 99_Endgame3**
**Open 99_Endgame4**

## Destroyer Command

### Ganar tiempo



En lugar de atacar al enemigo usando los métodos tradicionales intenta que tus aliados le mantengan ocupado durante algún tiempo. Esto te dará la oportunidad de reforzarte sin prisa y calcular bien tus movimientos

## Deus Ex

### Escóndete siempre

Las unidades enemigas en «Deus Ex» son poderosas e inteligentes. Si haces ruido y una unidad enemiga te oye hará sonar la alarma y tendrás a todo un pelotón persiguiéndote. Intenta por tanto no golpear cajas, romper ventanas o permanecer mucho tiempo en la zona de visión de las cámaras de vigilancia. Busca oportunidades de permanecer oculto y acabar rápidamente con tus enemigos.
Puedes usar objetos, como plantas, jarras, cajas o

## Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.




■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

canastas para distraer a tus enemigos. Lanza el objeto lejos de tu posición para distraer al guardia y limpiar el trayecto por el camino deseado.

## Diablo II
### Distorsiones en el sonido

Teclea: **soundchaosdebug** en la pantalla de chat dentro del juego (la que sale pulsando enter). Todos los sonidos se reproducirán a toda velocidad. Teclea de nuevo **soundchaosdebug** para desactivar el truco.

### Derrota a Mefisto



Hay un truco muy fácil para derrotar a Mefisto con el bárbaro. Asegúrate de liquidar a todos sus sicarios antes de enfrentarte a él. Nada más verlo, usa el **salto ofensivo** para atacarle. Con independencia de que el ataque haya tenido éxito o no, usa a continuación otro "salto ofensivo" para alejarte de él y volver al punto de partida. Haz esto una y otra vez sin titubear y no podrá siquiera tocarte.

## Fallout 2
### Acceso libre en Vault City



La cámara interior de Vault City es inaccesible hasta que no se alcanza el título de ciudadano. Pero hay una manera de entrar antes: activa el modo combate delante de los guardias y camina hasta el interior de la ciudad, tranquilamente. Al estar moviéndote durante la modalidad de combate por turnos, los guardias no te darán el alto y podrás pasar sin ningún problema.

## Freedom Force
### Derrota a los sicarios de Shadow



¿Tienes problemas para vencer a los sicarios de Shadow? La mejor estrategia para derrotarlos es evitar que se acerquen. ¿Cómo conseguirlo? Mete en el grupo a Man Bot y a Alchemiss. Usa el superpoder de **Focus (Man Bot)** y **Repulsion (Alchemiss)** para mantenerlos a raya mientras tus otros héroes usan ataques a distancia. Si uno de tus héroes no tiene ataques a distancia buenos (como **MinuteMan**, por ejemplo), haz que use los hongos explosivos que abundan por la zona a modo de proyectil. Si puedes, mete en el equipo a héroes capaces de volar, no les podrán alcanzar con la descarga.

## Gothic
### Modo divino



¿Quieres ser indestructible en «Gothic» y pasearte por sus extensos mapas como lo haría Pedro por su casa? Pues entonces pulsa **S** para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra **marvin**. Cuando vuelvas al juego, verás las palabras "marvin-mode". **Pulsa F2** para abrir la consola y escribe **cheat god**

## GP 500
### Motos ocultas



Si tecleas **BEAMTEAM** puedes acceder a las nueve motos ocultas en el juego.

## Harry Potter
### Los códigos mágicos



Armado con su inseparable varita mágica, ningún hechizo se le resiste a Harry Potter: saltar, cambiar de nivel o recuperar su salud, será fácil si pronuncia estas palabras mágicas. O, lo que es lo mismo, si teclea los siguientes códigos durante el juego:

**Harrydebugmodeon:** Abre el acceso a todos los niveles. Pulsar la tecla **F7** para desactivar el efecto

**Harrygetsfullhealth:** Salud al máximo.

**Harrysuperjump:** Súper salto.

**Harrynormaljump:** Gran salto.

## Links 2001
### Bolas más ligeras



Teclear **lighter** durante el juego para que las bolas pesen menos y por lo tanto podamos cubrir más distancia con los golpes, aunque ojo, esto disminuirá la precisión de nuestros golpes.

## Truco del lector

## LOS SIMS
### La envidia del vecindario



¿Quieres ver cómo tu vecino palidece ante el nidito de amor de tus sims? El primer paso para levantar tu casa en el aire pasa por rellenar lo que correspondería a la planta baja con pilares, después construye el segundo piso (el primero de tu disparate arquitectónico) sobre la base de los pilares. Una vez hayas colocado la escalera –muy importante–, selecciona el primer piso y elimina todos los pilares... ¡despreocúpate de los terremotos!

Edu García, (Jávea)

## Medal of Honor: Allied Assault
### Tócala, Sam



En el tercer nivel de la misión 6, hay un piano. Si pulsas sobre él la tecla de acción oirás la tonadilla del juego…

## NHL 2001
### Marcar un gol

Si queréis marcar o que os marquen un gol, teclear los siguientes códigos en el menú correspondiente:

**HOMEGOAL:** marca el equipo de casa.

**AWAYGOAL:** marca el equipo visitante.

## Outcast
### Un curioso baile



Como ya es tradición en muchos juegos y películas, en los créditos finales de «Outcast», tras completar el juego, se esconde un vídeo de un espectacular baile en el que participan todos los protagonistas. Es posible acceder al él sin necesidad de resolver la aventura, tecleando la palabra **hokkuspokkus** cuando el protagonista visite la región de Okaar, abrir la consola con la tecla **F12**, y teclear **play dance1_us**.

## The Nomad Soul
### Canciones de David Bowie



David Bowie fue el autor de la banda sonora de esta aventura. ¿Quieres escuchar su álbum **"Hours"**? Para ello debes transferir tu alma al cuerpo de Imán, en la factoría de robots. A continuación viaja a Lahoreh, busca su apartamento. Allí (en la papelera) encontrarás varios CDs del álbum mencionado. Esta acción sólo es posible si se controla a Imán.

# LEEME.TXT

**¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.**

## El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

### En una galaxia muy, muy lejana

Hubo una vez, hace más de una década, una compañía pionera que se ganó la admiración de crítica y público desarrollando juegos en los que el argumento y la jugabilidad estaban por encima de la tecnología. Diez años después, las preguntas sobre sus aventuras siguen inundando la redacción de Micromanía. Pero LucasArts parece haberse dejado deslumbrar por el brillo de las consolas de última generación, y las infinitas variantes de arcades idénticos basados en la saga de "Star Wars". "En unos meses tendremos el 50% de juegos Star Wars, y el 50% originales", dijo el presidente de LucasArts, Simon Jeffery, hace tres años. A día de hoy, todavía seguimos esperando...

## 4X4 EVOLUTION 2

VELOCIDAD

### Trucos

Estoy desesperado, ¿podríais darme algunos trucos para «4X4 Evolution 2»?

**Anónimo**

Para conseguir dinero extra tienes que empezar una carrera y teclear "goldfinger" primero y luego "givememoneyordie".

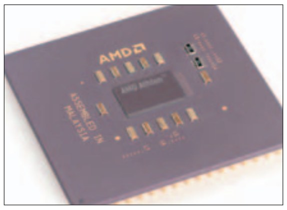
## AMD ATHLON

HARDWARE

### Se cuelga con los juegos

Acabo de comprar un compatible con procesador AMD Athlon a 1,3 GHz y después de estar un rato con diversos juegos, se cuelga. He probado a actualizar controladores, y le pasa sólo con los juegos, pero con casi todos los que se me ocurre probar. Ah, y siempre me pasa al rato de estar funcionando.

**Antonio Polo Álvarez**



Tu problema es muy frecuente con todos los procesadores AMD Athlon y Duron; se trata de un exceso de calor, por lo que se cuelgan para que no se produzca un daño mayor. Debes comprobar si tienes una caja en la que la fuente de alimentación está justo encima del procesador, por lo que el ventilador del disipador, aunque succiona aire, no disipa adecuadamente el calor. Si es el caso, sustituye la caja por otro modelo con la fuente de alimentación situada de tal forma que no tape al procesador. Si tu caja no tiene este problema, debes cambiar el conjunto disipador-ventilador por otro modelo de más calidad, por ejemplo con el disipador bañado en plata y el ventilador de mayor tamaño con un motor que gire a más revoluciones por minuto. Un consejo, nunca escatimes gastos en el ventilador, sobre todo si tienes un AMD.

## ATLANTIS III

AVENTURA

### El juego de mesa



No entiendo el juego ese de la torre, el enano siempre llega primero a la meta. ¿Qué tengo que hacer?

**Juanjo Olías**

La torre está recorrida por una escalera en espiral, dividida en casillas. Mira el mapa que te entrega la bailarina para ver su forma. Existen escalones especiales que producen distintos efectos. Las estrellas con el Sol y la Luna avanzan al protagonista hasta un nivel superior. Las serpientes lo devuelven varias casillas hacia atrás. Un mono lanzacocos hace las veces de dado: se sube a la palmera, coge un coco y desciende rápidamente por el tronco. Al pulsar el botón rojo, el mono lanza un coco, que impacta en la fila de hipopótamos. Cuanto más alto esté el mono en la palmera, acierta a un mayor número de hipopótamos y, por tanto, avanza un mayor número de casillas. Para ganar tienes que consultar el mapa y contar el número de casillas que faltan para la siguiente estrella con el símbolo del Sol o la Luna, eludiendo a su vez las serpientes. Pulsa el botón rojo del mono lanzacocos en el momento exacto, según se desliza

## Microencuesta

### Estrategia: ¿Turnos o tiempo real?

**El sondeo que hemos venido realizando a lo largo del mes arroja como mayoritaria, con un ligero margen de ventaja, la alternativa mixta. Un 41,8% habéis apostado por un género que combine lo mejor de la estrategia en tiempo real con la basada en los turnos (por ejemplo, «Shogun: Total War»). La segunda opción más votada ha sido la que defiende la estrategia en tiempo real pura y dura, con cerca de un 40% de apoyo. Los más puristas, representados por un 19% de los votos apoyan la estrategia por turnos.**

**El próximo mes:**
**¿Deberían los juegos de acción cambiar el sistema de daños por uno en el que mantenerse con vida fuera más difícil?**

Sí | No

**Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.**

## Curiosidades

### Tyson en Fallout 2



En una de las habitaciones adyacentes al gimnasio de New Reno (a la que sólo se puede entrar bajando por las escaleras del segundo casino) hay un rudo boxeador que responde al nombre de Mike "The Masticator". Si llegas al último round del campeonato te enfrentarás a él, ¡y hay muchas posibilidades de que durante la pelea te arranque la oreja de un mordisco, al estilo Mike Tyson!

### Si falla la pistola...



El personaje que ha tomado esta foto en «Counter-Strike» se disponía a colocar el explosivo plástico, cuando de repente se encontró con una escena de lo más curiosa... Uno de los terroristas parecía estar dando una soberana paliza al pobre policía que quedaba en pie... ¿Se le habría atascado el arma? Posiblemente sea sólo una coincidencia gráfica, pero lo cierto es que da el pego.

# ¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

**Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid**




**No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.**

por el tronco, para golpear al número de hipopótamos que necesites en cada momento. Llega a la cúpula de la torre antes que el duende, y habrás ganado.

## AVENTURAS POR ENTREGAS

AVENTURA

### ¿Existen?




Quisiera saber si es posible la realización de aventuras gráficas por entregas, es decir con descarga mensual de cada nuevo episodio.

Jaime Izco

Desde hace unos meses está disponible la saga «Valhalla», un "remake" de una populares aventuras cenitales realizadas para el Commodore Amiga. Caja juego está compuesto de 12 capítulos que pueden adquirirse por separado por cuatro euros, y que salen cada uno o dos meses. A finales de año Quantic Dream publicará «Fahrenheit», un "thriller" futurista de terror que se venderá por capítulos mensuales. Puedes encontrar más información en: www.valhalla-online.co.uk/classics/english www.fahrenheitgame.com

## BID FOR POWER (MOD)

ACCIÓN

### Personajes de Dragon Ball



Hace medio año descargué un mod para «Quake 3» llamado «Bid for Power» que incluía los personajes de «Dragon Ball». Sin embargo la última versión aparecida no incorpora dichos personajes. ¿Qué ha pasado?

José Vicente

Funimation (compañía que ostenta los derechos de la serie en Estados Unidos) prohibió utilizar la marca «Dragon Ball» a los desarrolladores del mod, así que no volveremos a poder manejar a Vegeta, Goku y compañía...

## Pasatiempos 1



Fíjate bien en el rostro de este villano. ¿Puedes decirnos de quién se trata?

**A)** Yuri, el malo de «Red Alert 2»
**B)** Kane, el líder del NOD en «C&C»
**C)** El chulo, la nueva personalidad de «Los Sims»

## CÁMARAS DIGITALES

HARDWARE

### Recomendacion

En la sección Tecnomanías del número de febrero me llamó la atención la cámara digital Trust Family C@m 500 y también me ha interesado la PC CAM 600 de Creative. ¿Podrían recomendarme una de las dos?

Haddock

Los dos modelos que nos comentas son cámaras digitales de última generación, pero la Trust Family 500 captura a una resolución de 3.3 megapíxeles, y la PC CAM 600 se queda en los 1.3 megapíxeles, por lo que resulta más algo más barata. Las dos tienen función de webcam.

## TORNEOS REALES

VELOCIDAD

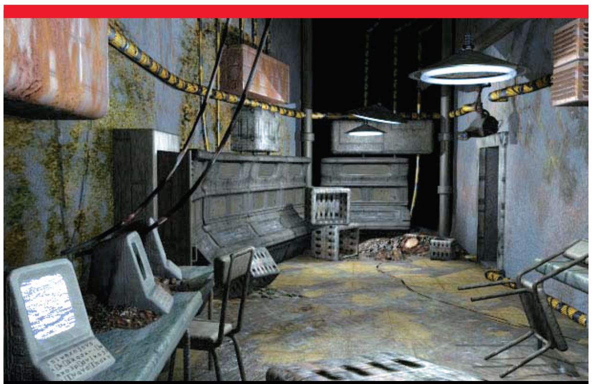
### ¿Alguno de velocidad?

Estoy un poco harto de competir siempre contra el ordenador o contra otros chicos pero en Internet, ¿se va a celebrar en nuestro país alguna competición directa de algún juego de velocidad en el que haya premios?

Santi Robredo

En España de momento no, pero Codemasters organiza los días 25 y 26 de Mayo el "NEC Sportstar Car Show 2002" en Birmingham, Reino Unido. Puedes inscribirte en la dirección http://www.codemasters.com/colinmcrae3/front.php

## Pasatiempos 2



¿A qué juego de aventuras pertenece esta pantalla que os mostramos arriba? Pensadlo bien porque no es tan fácil como parece a primera vista.

**A)** Metal Gear Solid 2
**B)** Schizm
**C)** Druuna
**D)** Atlantis III

## El tentáculo




Uno de cada dos "banners" publicitarios de Internet, y una buena parte de los anuncios televisivos, ofrecen logos y tonos insertables en cualquier móvil, por un "módico" precio. Por suerte, entre tanta melodía de "Operación Triunfo" y demás, la web "LucasTones" nos ofrece músicas y anagramas de las aventuras más famosas de LucasArts, para los teléfonos Nokia. Y además, gratis.

## ¿Raza o broma?



Si visitáis la página web de Blizzard comprobaréis, con imágenes y pantallas, que Blizzard ha decidido a última hora incluir en «Warcraft III» una quinta raza formada por temibles guerreros osos panda. Tranquilos, se trataba de una simple broma del 1 de abril (el equivalente americano de nuestro día de los inocentes), pero no nos negaréis que los chicos de Blizzard se lo curran.

## Lenguas de trapo

"La jugabilidad no requiere de 600 Megas de datos, puedes hacer un gran juego con sólo 10 Megas."
Dino Dini, creador de la serie «Kick Off»

"La mayoría de mis conocimientos técnicos son sólo temporales. Según la ley de Moore, cualquier cosa que pueda hacer un programador gráfico de élite estará al alcance de un programador vulgar unos años después."
John Carmack, creador de «Wolfenstein 3D»

"Mi editor, hace 7 años, me dijo que el CD-Rom iba a extinguir a los libros y los cómics, por eso me decanté por el diseño de videojuegos. Ahora suena estúpido, ¿verdad?"
Benoit Sokal, diseñador de «Syberia»

"No tengo ni idea de cuándo me llega la inspiración, sólo sé que lo hace en los momentos más extraños –cuando estoy en el baño, paseando–. La mayoría de estas ideas son inútiles, pero algunas veces hay una pizca de idea que se puede desarrollar."
Peter Molyneux, creador de «Black & White»

"Seguimos recordando a Romanov (el personaje de «Red Alert 2») caminando por el campo de batalla –era lo más parecido a Goofy fuera de una película de Disney–."
Mark Skaggs, encargado de la producción de «Command & Conquer Generals»

"Mientras trabajabamos en «Ultima Underworld», teníamos la sensación de estar cambiando un poquito el mundo."
Warren Spector, jefe de proyecto de «Ultima Underworld»

## Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

### ¿Otro Command & Conquer?

Teniendo muy reciente el lanzamiento de «Renegade», la fragante corrupción de uno de los productos de referencia en el género, nos ha asaltado la noticia del estado en que se encuentra el desarrollo de lo que se promete como un nuevo «Command & Conquer», en esta ocasión apellidado «Generals».

Nada más conocer la nueva fuimos presa de la confusión. ¿Conseguirá escapar al influjo de sus predecesores? ¿Añadirá algo a la saga?, nos preguntamos los unos a los otros ávidos de conocer lo que nos deparaba el futuro. La respuesta, afortunadamente, es afirmativa, «C&C: Generals» no tiene prácticamente nada que ver con el resto (ni sistema de juego, ni "engine", ni argumento). El disparate está a la vista: si únicamente comparten denominación, ¿por qué se empeñan en venderlo así?

## DEER HUNTER 4

DEPORTIVO

### Trucos



@ Estoy enganchado a este simulador de caza deportiva y me gustaría saber si existen trucos para mejorar la precisión de las armas o aumentar la inteligencia artificial de los animales de caza.

**Anónimo**

**Tienes que presionar F2 y teclear "dh3super" (sin comillas), tras lo cual debes volver a pulsar F2. Este código activará todos los trucos, como que el cazador no se canse o la visualización de la trayectoria de la bala.**

## DIABLO 2

ROL

### Los mejores clones de Diablo

@ Qué juegos hay en el mercado semejantes a «Diablo II» y cuales son sus características. No he conocido el «Diablo» original y me gustaría que me dijerais cómo era y cómo lo podría obtener.

**Miguel Ángel**



**El próximo juego de inspiración diablesca es el prometedor «Dungeon Siege». En cuanto a otros juegos similares al de Blizzard, te recomendamos «Throne of Darkness» y «Vampiro: La Mascarada» (que por cierto ha sido reeditado a muy buen precio). Para «Vampiro» vas a necesitar un buen ordenador, aunque merece la pena. En cuanto a «Throne of Darkness», viene a ser una especie de «Diablo» en versión oriental y manejando a cuatro personajes a la vez. La primera parte de «Diablo» la puede encontrar en tiendas especializadas pero si ya tienes «Diablo 2», puedes prescindir perfectamente de ella.**

## FIFA 2002

DEPORTIVO

### La mejor estrategia

@ ¿Cuál es la mejor estrategia defensiva cuando se va ganando en un partido?

**Arturo**

**Te recomendamos un 5-4-1, con los laterales sin subida y uno de los tres centrales con la posición retrasada. El centro del campo es mejor situarlo en rombo, para enlazar con el único delantero. Si ves que el equipo contrario mantiene la línea de cuatro atrás, abre el centro del campo a una línea con dos extremos que corran la banda. Con este sistema serás invencible.**

### ¿Cómo jugar online?



@ Siempre que entro en la opción de jugar por Internet accedo al servidor de EA Sports dedicado a este juego, pero hasta ahora no he conseguido establecer una conexión con éxito con ningún usuario. ¿Cómo tengo que realizar esta operación?

**Javier**

**Posiblemente el error se deba a un problema de tu conexión, por módem analógico. Si quieres aficionarte al juego online, te recomendamos que optes por una conexión ADSL o cable. No obstante, si has quedado con algún usuario en el foro o en el chat, podéis establecer una conexión por IP directa, que resulta mucho más fiable y sencillo.**

## FIFA 2002 WORLD CUP

DEPORTIVO

### Novedades

@ Quisiera saber si el juego «FIFA 2002 World Cup» será idéntico a «FIFA 2002» pero con las selecciones nacionales y demás parafernalia del mundial o si introducirá novedades en el motor de juego y mejores gráficos.

**Santiago**

**«FIFA 2002 World Cup», además de incorporar toda la base de datos y gráficos del mundial de Corea y Japón, mejora notablemente el sistema de juego, con pases más rápidos y unos regates más reales.**

## FINAL FANTASY VII

ROL

### Esperando una ganga

@ Me gustaría saber si van hacer con «Final Fantasy VII» una serie económica como hacen con otros muchos juegos, porque no lo tengo y me gustaría jugarlo y estoy pensando en comprármelo. También me pregunto cómo es que puedo jugar a «Diablo II» con un Pentium a 120 MHz (a una velocidad un poco desesperante, que todo hay que decirlo) y no pude jugar a la demo.

**Sergio Sanz**

## Quién es quién



### Dino Dini: Maestro del fútbol

**EN 1989, Dino Dini creó «Kick Off», un juego de fútbol con la perspectiva cenital que imperaba en aquellos tiempos, pero con una dinámica de juego tan fluida y realista que casi de inmediato se convirtió en uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos.**

**«PLAYER MANAGER», fue su siguiente juego y estaba dedicado en exclusiva a la gestión de manager y entrenador, todo una revolución en su época, y padre de todos los juegos similares que aparecieron con posterioridad.**

**EL AÑO 1990 FUE TESTIGO del lanzamiento de «Kick Off 2», que sigue siendo considerado como el mejor simulador de fútbol (en cualquier plataforma) de la historia del software de entretenimiento. De hecho, todavía hay múltiples páginas web dedicadas a «Kick Off 2», así como infinidad de comunidades y clanes que mantienen su pasión por este sensacional programa, que mejoraba ostensiblemente todos los aspectos del «Kick Off» original.**

**DINO DINI ABANDONA ANCO en 1993 y ficha por Virgin para el lanzamiento de «Goal», que tuvo que programar en solitario y en un tiempo récord, circunstancias que apenas afectaron a un programa soberbio que, no obstante, no repitió el éxito de la serie «Kick Off» debido a la irrupción del inolvidable «Sensible Soccer», un juego de fútbol en la misma onda, pero con mayor calidad en gráficos y animaciones.**

**PARA MEGADRIVE, Dino Dini realizó «Dino Dini´s Soccer», otro juego que pasó sin pena ni gloria.**

**NO FUE HASTA 1996 que volvimos a saber de él, como asistente de programación de «Microsoft Soccer», un juego de fútbol estimable pero muy lejos del nivel esperado en un juego de Dino Dini.**

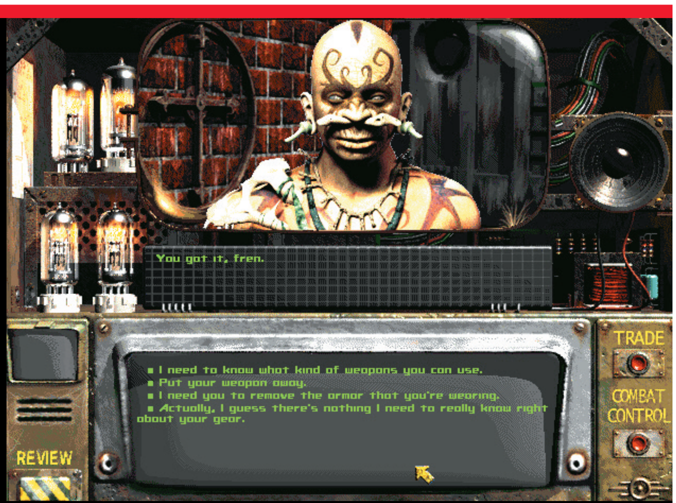
**EN LA ACTUALIDAD, DINO DINI ha fundado su propia compañía, Abundant Software. En el foro de la página web de esta compañía ya se pueden leer varias peticiones para que vuelva a programar un juego de fútbol, a las que él personalmente ha respondido con un esperanzador quizás.**



Pues no hay planes de reeditarlo a precio reducido, pero si te consigues un emulador (hay varios gratuitos en Internet), puedes comprarte la versión de PlayStation, que está a muy buen precio en la serie Platinum. En cuanto a lo de los requisitos de la demo, son misterios de la informática.

## Pasatiempos 3

Sulik, de «Fallout 2», puede manejar varios tipos de arma. ¿Pero cuál de estas es su favorita, la que siempre utiliza si la tiene a mano? Respuestas posibles:




**A)** La lanza, sin duda.
**B)** A Sulik lo que le va es el hacha.
**C)** Su preferida es el martillo.
**D)** Lo tengo muy claro: el cuchillo.

## FLANKER 2.5

SIMULADOR

### El sucesor



@ Llevo mucho tiempo esperando un simulador de vuelo que me dé tan buenos ratos como «Flanker 2.0», sin embargo no aparece nada nuevo que se le parezca. ¿Sabéis si hay previsto algún juego de los mismos autores?

E.D.

**Ubi Soft Entertainment hace tiempo que ya ha distribuido en los EE.UU, la versión 2.5 de su juego «Flanker» que viene cargada de novedades. Ahora incluye más de 100 aviones, un editor de misiones y un interesante modo multijugador. No sabemos si acabará llegando a nuestro país, aunque todo apunta a que no.**

## GEFORCE 4 MX400

HARDWARE

### ¿Por qué es más barata?

@ Estoy pensando en cambiar mi vieja Voodoo3, pero estoy algo confuso con los modelos actuales de tarjetas gráficas, porque compruebo que una nueva GeForce4 MX400 con 64 MB es más barata que una GeForce3 Ti 200 y que incluso una GeForce2 Ti. ¿Cómo es posible, tratándose de un chip tan reciente y que se supone es más rápido que sus antecesores?

Antonio González

**Como en las generaciones anteriores, la denominación MX significa que la tarjeta gráfica integra la versión "recortada" del núcleo del procesador gráfico, es decir, que el GeForce4 MX (nombre clave NV17) dispone de menor ancho de banda de memoria y funciona a menor velocidad de reloj interno y de memoria que el GeForce4 Ti (Titanium, denominado NV25). Ambos pertenecen a la misma familia de procesadores GeForce4, pero mientras el NV25 parte de la arquitectura GeForce3 Ti, el NV17 o MX es una variación del GeForce2 MX y lleva mucho menos transistores, no incorpora alguna de las avanzadas funciones gráficas del NV25 y por lo tanto es más barato de producir. No disponemos de espacio aquí para nombrar las numerosas diferencias entre la versión "completa" (NV25) y la versión "recortada" MX (NV17), pero os lo podéis imaginar...**

## Elegidos para la gloria



**LA MEJOR WEB DE TORNEOS ESPAÑOLA para «FIFA 2002» está en www.granavenida.com/fifaclub. Aunque algunos torneos ya han comenzado, os podéis apuntar, con vuestro apodo, a una lista de espera para entrar en las próximas ligas o torneos, como el mundial de fútbol. Los partidos no son online sino que los llevan a cabo los usuarios entre sí, normalmente mediante IP directa. Para quedar, se utilizan el chat o los foros.**



**LOS PILOTOS QUE ESTÉN BUSCANDO OCASIÓN de disputar Dogfights tienen varias opciones disponibles. Una de las más atractivas es la página web del Escuadrón 111 (www.escuadron111.com). Allí encontraréis enlaces a sitios interesantes e incluso podréis asociaros para participar en los eventos que organicen. Microsoft también dispone de un lugar donde poner en contacto a los poseedores de sus juegos.**



**CAMPEONATOS DE WOLFENSTEIN. Ante la falta de una web exclusiva, a todos aquellos interesados en campeonatos de «Return to Castle Wolfenstein» os remitimos a http://www.4quakers.com/, sitio dedicado a «Quake» y a juegos realizados con su motor, en el que encontraréis una jugosa sección con enlaces a rankings de clanes y jugosas noticias sobre acontecimientos relacionados con «Return to Castle Wolfenstein».**

## Pasatiempos 4

**Busca la respuesta correcta:**

**1. ¿Cuál de las siguientes compañías nunca ha realizado un simulador de vuelo?**
**A)** Microsoft
**B)** Microprose
**C)** Micrograph

**2 ¿Cuál de estas aventuras no ha sido realizada en Europa?**
**A)** The Longest Journey
**B)** Outcast II
**C)** Shadow of Memories

**3 ¿De qué nacionalidad es el estudio que ha desarrollado «Cossacks»?**
**A)** Búlgara
**B)** Ucraniana
**C)** Inglesa

## Maníacos del calabozo



Schmendrick

### Juegos olvidados

Este mes hemos recibido una carta cuando menos inquietante: "nunca mencionais a los juegos de rol de tipo japonés, como «Final Fantasy» o «Anachronox» ¿No los considerais juegos de rol, o es que sólo tratáis a los juegos de rol "modelo europeo, como «Baldur´s Gate»?" He realizado una visita a Ferhergón para consultar este asunto con él, y nuestra conclusión ha sido la misma: esta sección tiene que abarcar a todos y cada uno de los juegos de rol que salen al mercado sin importar el tipo de juego ni otras cosas por el estilo, y por supuesto que «Final Fantasy» y «Anachronox» también lo son. Pero esto también depende de vosotros, los lectores, porque son vuestras cartas las que, en el fondo, escogen los temas de los que hablamos en La Comunidad de Rol. Así que ya sabéis, a ponerse las pilas. Ah, y otra cosa muy importante que tengo que deciros. No olvidéis mandarnos vuestros comentarios, acompañados de vuestras fotos para que los publiquemos en la sección "El Espontáneo".

## Zona arcade



El Agente Ryan

### Lo que vale un peine ...

Una revista de videojuegos como Micromanía intenta, mes a mes, cuantificar el valor de un juego en función de sus virtudes y defectos, aunque en último extremo siempre es el aficionado quién toma la decisión final. Por ello, sería interesante reflexionar no sólo sobre valores fijos como jugabilidad y adicción, sino también sobre soporte comunitario. Hoy en día los videojuegos "base" («Quake», «Half-Life», «Unreal») son el caldo de cultivo ideal para cientos de modificaciones gratuitas desarrolladas por aficionados, algunas de ellas muy cercanas a los videojuegos comerciales. Así pues, sirva esta columna de opinión para forzar a la reflexión a la hora de decidir una compra… Si el título en cuestión es atractivo, pero además soporta modificaciones, posiblemente nuestros cuarenta euros y pico sean los más rentables de cuantos hayamos desembolsado nunca por un videojuego.

## GRAND PRIX 3
VELOCIDAD

### Páginas web de descargas

@ ¿Podríais darme la dirección de alguna página web de la que descargarse texturas, datos de pilotos y configuraciones?

**Santiago Díez**

**Sin duda, en F1 GrandPrix3.net, en http://www.simracing-world.com/html/gp3/, encontrarás incluso mucho más que todo lo que buscas, con secciones de descarga repletas de archivos de personalización, así como foros, chats, noticias, etc.**

## GRAND PRIX 4
VELOCIDAD

### ¿Tendrá sonido 3D?



@ Creo que un simulador de Fórmula 1 debe incorporar sonido 3D para que podamos oír un monoplaza a nuestras espaldas, ¿tendrá sonido interactivo tridimensional el nuevo «Grand Prix»?

**Alejandro**

**Sí, «Grand Prix 4» tendrá un "engine" de sonido 3D que promete envolvernos acústicamente con total realismo.**

### Configuración mínima

@ Estoy muy interesado en «Grand Prix 4», pero como tengo un ordenador, digamos, algo anticuado me gustaría saber cuál será la configuración mínima para poder jugar decentemente.

**Anónimo**

**La configuración mínima oficial será un Pentium II a 400 MHz, 64 MB de RAM y tarjeta gráfica con 16 MB compatible con DirectX8. No obstante, la configuración necesaria para no reducir en exceso el detalle gráfico se inicia en un Pentium III a 733 MHz, 128 MB de RAM y una tarjeta gráfica GeForce 2 con 32 MB de memoria de vídeo.**

## HOMEWORLD
ESTRATEGIA

### Una alternativa

@ ¿Qué título recomendable se parece al sensacional «Homeworld»?

**Pedro Goñi Sanz, Viriato sky**

**Para seguir disfrutando de este clásico, en principio, no tienes por qué recurrir a clones. ¿Has descubierto la misión que Micromanía publicó en exclusiva en el número 69? Si no lo has hecho, busca entre los números atrasados y a fe que «Raider Retreat» colmará tus expectativas. También puedes aprovechar la reedición en línea económica de «Cataclysm», que Vivendi Universal acaba de lanzar de su expansión oficial. Como sustitutivos, te proponemos «The Outforce» y un juego del estilo cuyo lanzamiento es, crucemos los dedos, inminente, su nombre: «Haegemonia».**

## IL-2 STURMOVIK
SIMULADOR DE VUELO

### Problemas con los bombarderos



@ Llevo bastante tiempo atascado en una misión de la campaña de piloto de caza alemán. Es una en la que se pilota un Bf-109 y el objetivo es eliminar unos bombarderos cuatrimotores. No sé si será porque estoy jugando en nivel difícil pero soy incapaz de concluirla. Por favor echadme una mano.

**Luis M.G.**

**La principal dificultad de la misión que nos comentas radica en la buena protección de los objetivos tanto en blindaje como en armamento defensivo. Los consejos que te damos van en dos direcciones. Por un lado busca el punto débil del bombardero que para este modelo está en su única ametralladora frontal y concentra tus ataques en esta zona. El otro consejo radica en el buen uso de las armas del 109. Las ametralladoras ligeras están bien para abatir cazas pero para blancos más grandes tendrás que usar todo lo que tengas, incluidas las armas más pesadas pero a una distancia que las haga efectivas.**

## IMPERIUM GALÁCTICA 2 ALLIANCES
ESTRATEGIA

### Actualizaciones

@ ¿Dónde puedo encontrar alguna actualización en castellano de este juego?

**Jaime**




**En la propia página web oficial (http://www.imperiumgalactica2.com) existen parches que funcionan con todas las versio-**

## A debate

### ¿Vale la pena pagar una cuota mensual para jugar a un juego de rol online?



**El tema de "A debate" del mes anterior giraba en torno a los juegos online de pago mensual, y nuestros lectores roleros han inundado la Redacción con cartas sobre el tema. Así, Jose María Aramburu nos comenta que "lo bueno de estos juegos es que, en vez de personajes no jugadores (NPC) controlados por el ordenador, casi todos los personajes que ves son otros jugadores como tú, y eso les da mucha profundidad y realismo." Diego Pastor apunta acerca del tema de la cuota mensual: "a mí no me parece que sea tan cara, sobre todo si se tienen en cuenta la cantidad de horas de diversión que estos juegos representan". Precisamente a propósito de las horas nos escribe Raúl, que se queja de que "estos juegos exigen muchísima dedicación para sacarles provecho. Suelen estar diseñados para personajes de nivel alto, y las misiones para personajes de nivel bajo son un petardo, o simplemente consisten en matar monstruos de baja estofa. Espero que con «World of Warcraft» lo solucionen, tengo todas mis esperanzas puestas en ese juego". Ernesto nos escribe un correo electrónico en el que no se muestra conforme con tener que pagar por jugar: "No veo porqué tengo que pagar más para jugar con un juego que ya he comprado". En términos parecidos se expresa David Martínez, "me parece un abuso pagar igual que un angloparlante para jugar a esos juegos, cuando mi idioma es el español, y la mayoría de la gente que me voy a encontrar me va a hablar en inglés. Si pusieran un servidor para hispanohablantes, entonces ya me lo pensaría."**

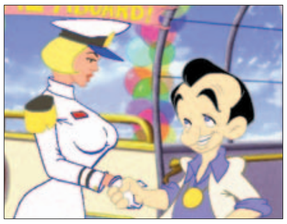
**Para el mes que viene os proponemos lo siguiente: ¿Qué opináis sobre las declaraciones realizadas por el responsable nacional de educación vial sobre la influencia negativa de los juegos de velocidad en los futuros conductores?**

nes del programa, independientemente del lenguaje en el que estén traducidas. Así por ejemplo, la actualización correspondiente a la versión 1.4 es válida para todos. Sin tener necesidad de visitar otras direcciones, descubrirás en la misma página web, escenarios que descargarte.

## LEISURE LARRY VII

AVENTURA

### Cuestión de desnudos



Ya he conseguido desnudar a tres chicas del barco, pero me falta el truco para desnudar a las gemelas, a la chica con la que juegas al "mentiroso" y a la capitana. ¿Sabes cómo se hace?

**Ernesto López**

**Para desnudar a las cantantes de "country" –no son gemelas, son madre e hija–, tienes que accionar el castor de la parte superior derecha de la estantería de la biblioteca y teclear "Leche". A continuación entra en el camerino de las cantantes, antes de la actuación. Con Dewmi Moore no puedes hacer nada, es demasiado lista... Para desnudar a la capitana Quemuslos, debes conseguir todos los Dildos, los 1.000 puntos en resolución de puzzles, y haber encontrado los siete "Huevos de Pascua" ocultos en el juego. Cuando salgan los créditos, observa detenidamente lo que ocurre en la parte superior izquierda de la pantalla, durante la invasión alienígena...**

## LOCH NESS

AVENTURA

### La tabla del Zodíaco

He conseguido avanzar hasta el puzzle de la tabla zodiacal, pero no le encuentro ningún significado. ¿Qué tengo que hacer para resolverlo?

**Mr. Tibs**



**En primer lugar, gira la rueda exterior hasta que el símbolo con forma de "N" quede debajo del rayo de luz. Entonces gira la rueda interior para que la flecha que hay debajo de la "N" a la izquierda del símbolo de Capricornio –los cuernos, claro– quede situada a la derecha. Si lo has realizado correctamente, oirás el crujir de un muro deslizándose.**



## EL ESPONTÁNEO

*"«Codename: Outbreak» me descubrió el mundo de los videojuegos."*

**Ivan Heras (Madrid)**

## MAX PAYNE

ACCIÓN

### Modificaciones



Un amigo me ha comentado que existe un mod para convertir «Max Payne» en «Matrix», o algo así. ¿Es cierto?

**Jorge Cuenca**

**Tu amigo está en lo cierto. El mod al que se refiere es una conversión total de «Matrix» que podrás encontrar en la siguiente página web: http://truematrix.maxpaynehe-adquarters.com/dloads.html.**

### Editor

Me gustaría saber dónde puedo encontrar el editor de «Max Payne» en Internet porque me perdí las primeras entregas que iban en la revista y estoy bastante perdido.

**David Perreño**

**Pues tan sencillo como insertar tu CD original de «Max Payne» y seleccionar "instalar MAX-FX TOOLS"... Si necesitas ayuda, en la siguiente dirección encontrarás tutoriales: http://www.max-payne.com/tutorials/MaxED.**

## MEDAL OF HONOR

ACCIÓN

### Ladear el cuerpo

En la demo de «Medal of Honor» que incluíais en la revista podías inclinarte a izquierda o derecha para esquivar las balas... Me gustaría saber si esta opción está presente en la versión final del juego...

**Manuel**

**La opción que comentas también está presente en el juego producido. De hecho es realmente útil para disparar ráfagas intermitentes a cubierto.**

## Locos del volante



Warrior

### ¡Velocidad y aventura, uníos!

Que «Grand Theft Auto III» haya sido elegido por los desarrolladores de software de entretenimiento como el mejor juego del año nos hace pensar que muchos de ellos van a apostar por la fórmula de combinar conducción y aventura, un trasfondo ideal para sacar al género del esquematismo de velocidad y reflejos. Los que usamos el volante y los pedales más que el ratón jamás nos cansaremos de adelantar, esquivar o arrasar cada curva, pero si además de llegar el primero resulta que debemos conseguir objetivos adicionales de toda índole, nos lo pensaremos más antes de arriesgarnos como locos a cada segundo. Las posibilidades de esto son infinitas, y tampoco estaría mal que fuera la aventura el género que se contagiara de esta interesantísima simbiosis, porque sería espectacular que las transiciones entre distintos escenarios o localizaciones fueran sobre ruedas. En fin, por dar ideas a los desarrolladores, que no quede.

## Hace **10** años




La portada de nuestro número 50 (que bonito número redondo) estaba protagonizada por Cobi, el simpático personaje de Mariscal, y es que hace diez años era, si las matemáticas no fallan, 1992, el año de las Olimpiadas de Barcelona. Fieles al espíritu olímpico, incluimos en nuestra revista un completo reportaje sobre simuladores deportivos en el que analizábamos ocho juegos diferentes.

También os ofrecíamos en exclusiva las primeras imágenes de «Dune», la aventura inspirada en la obra de Frank Herbert que rompió moldes por su calidad gráfica y su sistema de juego. Igualmente, en dos extensos dossieres, os descubríamos, por una parte, todos los juegos que se preparaban para llegar al PC en el por aquel entonces novedoso formato CD-ROM, y por la otra, todas las novedades en lo referente a la infografía, el sonido y la multimedia.

Por último el apartado de soluciones de la revista venía muy cargadito gracias a los completos patas arriba de las aventuras «Star Trek 25th Anniversary» y «Larry 5 & Passionate Patti», y el "terrorífico" juego de plataformas «The Addams Family».

## El juego del mes

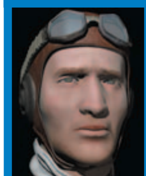


Elige de entre todos los juegos comentados en la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito. Mándanos tu voto al buzón de La Comunidad indicando tu juego y las razones por las que lo has seleccionado y entre todos elegiremos el juego del mes.

La redacción ha decidido este mes elegir, de entre todos los juegos de las reviews, «Jedi Knight II: Jedi Outcast», por su increíble ambientación y su sensacional diseño de misiones.

# La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

## Planeta virtual



Comandante Harris

### Visiones de futuro

El futuro de los simuladores de vuelo no está en los ordenadores domésticos. Internet es el futuro y el fenómeno «Counter Strike» así lo demuestra. El excepcional aprovechamiento que del modo multijugador hacen los simuladores podría permitir unos cielos virtuales llenos de escuadrones pilotados por jugadores humanos enrolados en diferentes bandos. Sólo necesitamos mucha fe (a Moisés no le fue mal) unas conexiones más rápidas y el interés de alguien "con posibles". Si alguna compañía fuera capaz de integrar en condiciones un mundo virtual que permitiera "vivir" juntos a un simulador de vuelo, uno naval, otro de tanques y otro de infantería el paraíso estaría para muchos al alcance de la mano. De momento ya se ha conseguido algo muy cercano a lo que pedimos con «Destroyer Command» y «Silent Hunter II». Soñar, como siempre, es gratis.

## METAL GEAR SOLID 2
ACCIÓN

### ¿Saldrá en PC?

@ ¿Saldrá «Metal Gear Solid 2» para PC?, si lo sabéis decidme cuándo, por favor.

**Javier Sánchez**



**Konami no ha dicho que sí... pero tampoco ha dicho que no. O sea, que no podemos darte una respuesta "oficial". Lo único que te podemos decir es que si al final se decide, todavía tardará algún tiempo.**

## NAPOLEONIC WARS
ESTRATEGIA

### Información

✉ ¿Dónde puedo obtener información sobre «Napoleonic Wars»?

**Manuel Méndez Domínguez**

**En el número 83 os comentamos sobre el avanzado estado de desarrollo en que se encontraba este "Wargame" basado en las campañas del emperador Napoleón Bonaparte. Para informaros en profundidad sobre el mismo os remitimos a la página original: http://www.matrixgames.com/games/napoleonicwars/, a lo dicho sólo añadimos que existe una versión traducida al castellano. Por cierto, ya está disponible, y si lo quieres adquirir únicamente podrás hacerlo a través de esa misma dirección, ya que Matrix Games distribuye todos sus productos directamente.**

## NEVERWINTER NIGHTS
ROL

### Ya queda menos



@ ¿Con este juego se podrá jugar sólo desde Internet o podrás jugar sin necesidad de conectarte? ¿Cuáles van a ser aproximadamente los requisitos mínimos? ¿Para qué fecha podremos jugarlo en España?

**Dani**

**Se podrá jugar sin conectarse, el juego vendrá con unos cuantos "módulos" prediseñados para jugar en solitario, y te podrás crear los tuyos propios. La fecha de distribución en España es incierta, sobre todo después del jaleo que han montado con el paso de los derechos de distribución desde Interplay a Infogrames. En cuanto a los requisitos mínimos, asume que de un Pentium 400 es dudoso que bajen.**

## NBA LIVE 2000
DEPORTIVO

### Tácticas al revés

@ ¿Por qué cuando entro en la sección de tácticas las jugadas defensivas y de ataque están cambiadas, pero luego en la cancha sí se aplican correctamente? ¿Hay algún parche que solucione este problema?

**Anónimo**

**En efecto, en principio hay que suponer que se trata de un error de la localización española. No obstante, a pesar de la lógica confusión, el nombre de las jugadas y movimientos está bien traducido, sólo que tendremos que entrar en ofensivas para las defensivas y viceversa.**

## RADEON 8500
HARDWARE

### Configuración de "benchmarks"

@ Tengo una tarjeta gráfica Radeon 8500 y un gran problema con los "benchmarks". Leí en la revista que «Quake 3», en la "demo001", debería dar un resultado de más de 150 fps, pero yo me quedo en los 87 fps. Cuando pongo una resolución más baja con menor o ningún detalle gráfico activado, el resultado sigue siendo el mismo en "benchmarks" como «3DMark 2001». ¿Cuál es el problema?

**Jack Steel**

**Primero queremos tranquilizarte con respecto a los "benchmarks", no hay que tomarse sus resultados como un factor decisivo, sólo orientativo. Ahora bien, es cierto que con tu configuración de hardware deberías subir mucho más en la tasa de fps que nos comentas. Sin duda, el problema se debe a que tienes activado el modo de sincronización con pantalla en el panel de control de tu tarjeta gráfica, lo que obliga a la aceleradora 3D a no pasar de 85 fps para mantener la sincronía con los 85 Hz de velocidad de refresco de tu monitor. Debes deshabilitar esta característica tanto en el panel de control de tu tarjeta gráfica como en las opciones de «3DMark 2001».**

## RING
AVENTURA

### Pistas generales

@ Necesito pistas para «Ring». Última parte de Siegmund y la "chica amazona".

**Demetrio Broncano**

## Contactos

■ **QUERÍA INVITAR A TODO EL MUNDO** a visitar la web de mi clan =ESF= (Elite Spanish Forces), de «Medal of Honor» y «Ghost Recon».La dirección url es: www.esf.host.sk. Y si eres miembro de otro clan, y quieres pelea, rétanos.

■ **QUERÍA DAR A CONOCER UN NUEVO FORO** de la comunidad de juegos online (http://pub84.ezboard.com/bvidaonline). Aquí tienen cabida opiniones, preguntas y todo lo que se os ocurra sobre juegos online, como «Everquest», «Anarchy Online» etc... Visitadnos, no os defraudaremos. Mi nombre es Legionario_ZX

■ **BUSCAMOS GENTE** para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ **HEREDEROS DE LA FUERZA** es web fan oficial del juego «Star Wars Galaxies» y pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de este juego. No somos un clan ni pretendemos crear un megaclan ni nada parecido.Podéis pasaros por el foro de Herederos y registraros:www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp. Firmado: Waka.

## La Web del mes

### www.ns-co.net



En esta ocasión la web escogida apunta a la página de inicio de «Navy Seals: Covert Operations», una conversión total de «Quake III Arena» que hará las delicias de los más fieles seguidores de «Counter-Strike». El juego en sí no brilla precisamente por su originalidad (guerras de bandos armados), pero dispone de suficientes elementos propios que lo señalan como uno de los grandes candidatos a liderar la cancha del juego online. Aunque la versión que podréis descargar desde la página oficial pesa bastante (180 MB), os aseguramos que merece la pena concederle una oportunidad... Al fin y al cabo es gratis, y a buen seguro pasaréis un buen rato y os merecerá la pena la nochecita descargando el mod de la red.

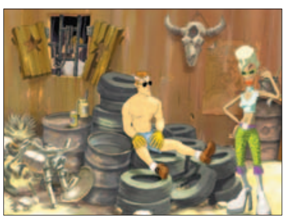


A preguntas directas, respuestas directas: para resolver la disputa con el marido de la joven nativa, recuerda el dicho "hablando se entiende la gente". En cualquier caso, tienes que deshacerte de tan molesta presencia, así que intenta hacer que se duerma... Después deberás fijarte en el medallón que luce la muchacha, y aprovechar tu instinto de lobo para cambiar de personaje y continuar el juego.

## RUNAWAY

AVENTURA

### ¿Cómo rescato a Gina?



Amigos de El Club de la Aventura, os escribo esta carta para pediros ayuda con el maravilloso «Runaway». He conseguido entrar en el santuario de los indios Hopi, pero no puedo salir de allí, Gina tiene la pierna rota y no puede moverse. ¡Qué hago!

**Malena Ibáñez**

**Necesitas entablillar la pierna. Ve a la cueva de la estatua y recoge el hacha-pipa. Con ella corta la madera y coloca la tabla resultante en la pierna de Gina. Después entra por la puerta del fondo, la primera a la derecha, la primera a la izquierda, y la última puerta cercana al paso. Con ello conseguirás llegar hasta los tejados del poblado indio, desde donde podrás cortar la cuerda de montañismo con el hacha. Ya sólo tienes que atarla alrededor de la pierna entablillada, para escapar de allí.**

## TARJETAS GRÁFICAS

HADWARE

### Placa base antigua

Tengo un placa base sin puerto AGP y como la tarjeta gráfica que tiene integrada ya no me sirve para la mayoría de los juegos, me gustaría saber si todavía hay tarjetas gráficas PCI que merezcan la pena, porque no creo que existan adaptadores AGP/PCI ¿verdad?

**Carlos Armada**

**En efecto, no pueden existir adaptadores AGP/PCI porque son dos puertos de comunicación con tecnologías muy diferentes. Sinceramente, no creemos que te merezca la pena adquirir ninguna tarjeta gráfica PCI. A la dificultad de encontrar alguna desde que se extinguieron las Voodoo5, hay que añadir que su capacidad de aceleración 3D es muy limitada por las restricciones del puerto PCI en cuanto a ancho de banda, velocidad, etc.**

## Pasatiempos 5

**Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:**

**1** El juego incluye _ _ _ _ _ _ _, protagonizadas por los aliados y por las potencias centrales.

**2** Explorar la estancia de _ _ _ _ _ _ _ _ _ es nuestro primer objetivo.

**3** La nueva aventura de Lara Croft ya tiene nombre: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

**4** Una psuedoaventura _ _ _ _ _ _ y que sigue encabezando nuestra lista

## TIGER WOODS PGA 2001

DEPORTIVO

### Problemas con el hardware

Tengo un Pentium III a 733 MHz con una tarjeta Voodoo 3 y ni siquiera a una resolución de 640x480 consigo que no se produzcan saltos en la imagen de la cámara que sigue a la bola. ¿Cómo es posible que con esta configuración tenga problemas?

**David García**



**La serie «Tiger Woods PGA» siempre se ha caracterizado por los altos requerimientos de hardware, bien por estar poco depurado y ser en exceso dependiente de la aceleración 3D, o posiblemente porque las texturas de gran tamaño y las elevadas resoluciones exigen una descomunal potencia de cálculo durante el render en tiempo real. En suma, tu problema tiene difícil solución, y pasa por cambiar de tarjeta gráfica a una más actual, como una GeForce4 o una ATI Radeon 8500. Desde luego es la mejor fórmula para jugar sin ningún problema.**

## Carrusel deportivo



A. Barkley

### Los últimos serán los primeros...

De las declaraciones de los productores de las principales compañías se desprende que el futuro de los juegos deportivos para PC pasa por la realización de Xbox. La dinámica será la siguiente: primero crearán para Xbox y luego convertirán a PC, si lo consideran oportuno; rara vez programarán en exclusiva para esta plataforma. Que Dios nos ayude, porque si bien cabe esperar un aumento de títulos en el género, también es de temer que descienda el nivel de simulación en pro de los modos arcade, más indicados para una consola según los absurdos arquetipos que aplican los responsables de turno.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

## ¿Te ha tocado?

**A continuación publicamos la relación de los ganadores del concurso «ZAX ALIEN HUNTER», que apareció en el número 86 de micromanía.**

### Juego «Zax Alien Hunter» para PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Carlos Rubio Plaza | Albacete | Daniel Poyo Muñoz | Madrid |
| Pedro J. Navarro Broja | Alicante | Esteban Navarro Gomez | Madrid |
| David Rodriguez Rodriguez | Asturias | Francesco J. Seoane | Madrid |
| Santiago Tello Perez | Asturias | Julio Martinez Jansen | Madrid |
| Javier Robles Hernandez | Asturias | Fracisco J. Rodrigo Duro | Madrid |
| Gustavo Tejerina Alvarez | Asturias | Daniel Hernandez de Dios | Madrid |
| Jesus Blazquez Blazquez | Avila | Rafael J. Ramirez Ramirez | Malaga |
| Juan C. Flores Valades | Badajoz | Jose J. Eulogio Martinez | Murcia |
| Francisco Diaz Soler | Barcelona | Jose J. Galicia Salgado | Ourense |
| Dario Bertorelli Abelenda | Barcelona | Manuel Maeso Lourido | Ourense |
| Bruno Comas Ibañez | Barcelona | Elias Del Solar | Pontevedra |
| Juanjo FAbian | Barcelona | Rodolfo de Leon | S/C Tenerife |
| Marcos Recacha Fontana | Barcelona | Jose A. Martin Martin | Salamanca |
| Jordi Braña Lopez | Barcelona | David Hernandez Gil | Sevilla |
| Jose A. Casas Aguilar | Cordoba | Jesus Merida Grande | Sevilla |
| Antonio Fernandez | Granada | Sebastia Esquerra Castellet | Tarragona |
| Pedro Fco. Lancharro | Granada | Alberto Perez Sanz | Teruel |
| Ildefonso Rodriguez | Jaen | Fco. Javier Ferrer Bonillo | Valencia |
| Raul Tubia Benito | La Rioja | Antonio Pastor | Valencia |
| Juan J. Olivares | Las Palmas | Miguel A. Pardos Lopez | Varagoza |

## Soluciones Pasatiempos

**MICROMANÍA 87**

**1. A.** Cessna Grand Caravan. **2.C.** Nightstone. **3.** «B&W: Creature Isle», 20, Tyke, El cocodrilo. **4.** 1.C., 2.A., 3.C. **5. 1** (en su área de influencia); **2** (Aida Shen); **3** (hasta que el enemigo); **4** («Warrior Kings»).

## cupón de participación




Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ _ Dirección _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Ciudad y Provincia _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

# Computer Hoy Juegos

## Cara a cara contra la Hermandad de Nod

El número de mayo de Computer Hoy Juegos dedica su portada al esperado «C&C Renegade», que ha sido sometido al riguroso sistema de Test de la revista probándolo en 36 ordenadores. Por si fuera poco, nos descubren las excelencias de «Metal Gear Solid 2» y en la sección Hardware se mojan con una comparativa histórica: PS2 Vs Xbox o ¿cuál de las dos consolas es mejor? Encima, nos regalan un juego completo original, la fantástica aventura «Egipto 1156 a.C.». En fin, por algo es la mejor revista práctica de juegos PC y consola... y por sólo por 2,99 euros.




# Play Manía

## Lara Croft se estrena en PS2

El número 40 de PlayManía se hace eco de una de los noticias más esperadas del año: la confirmación del lanzamiento de un nuevo «Tomb Raider» para PS2. En un extenso reportaje, te cuentan todos los detalles del juego. Pero además, también te adelantan los títulos basados en la II Guerra Mundial que se preparan para los próximos meses, y te avanzan los principales datos del espectacular «Spiderman The Movie». Las guías para «Headhunter» y «State of Emergency», y el comentario de las principales novedades del mes, como «Virtua Fighter 4» o «Star Wars Jedi Starfighter», entre otras muchas cosas, completan el número de mayo de la revista de PS2 más leída en España. Y de regalo, una guía de «Gran Turismo 3» diseñada para que la puedas guardar en la caja del juego.




# Nintendo Acción

## ¡A examen los primeros títulos de GameCube!

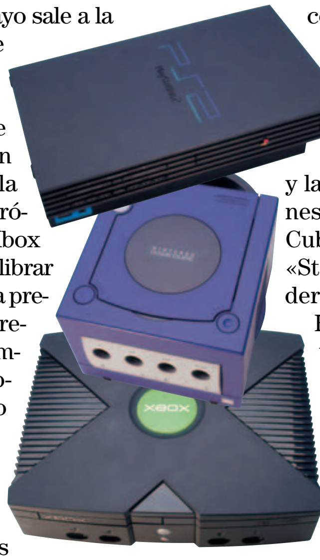
El número de mayo de Nintendo Acción incluye las reviews de los primeros juegos que están disponibles para GameCube. Podréis flipar con los análisis y las pantallas más increíbles de «Luigi´s Mansion» o «Rogue Leader». Aunque si se trata de alucinar, recomiendan pasarse por las páginas de «Super Smash Bros», el juego que ha roto records en Japón. En Game Boy Advance se ocupan de la llegada de «Super Mario World» y «Broken Sword». Además, en la revista Pokémon comentan todos los juegos de Pokémon Mini.




# Hobby Consolas

## ¿Cuál es la mejor consola?

El día 3 de mayo sale a la venta Game Cube, completándose así el trío de consolas de Nueva Generación que van a marcar la pauta durante los próximos años. PS2, Xbox y GameCube van a librar una dura batalla y la pregunta es: ¿cuál merece más la pena comprarse en estos momentos? Por eso Hobby Consolas ha preparado una excepcional comparativa entre las tres, para que sepáis qué es lo que ofrece cada una. ¿Cuál será la ganadora? Sólo tienes que comprar el número 128 de Hobby Consolas para enterarte, y de paso disfrutar con la primera review de «Virtua Fighter 4» y las primeras puntuaciones de juegos de Game Cube: «Luigi Mansion», «Star Wars Rogue Leader»... Y como «Final Fantasy X» está a punto de salir, nada mejor que un avance para que sepas lo que es bueno. Por último, desde Japón su corresponsal te lo cuenta todo sobre «Tekken 4», más trucos, noticias, y un sinfín de secciones más. ¡Corre a reservarlo!



# Gran Concurso

## GANA EL PC PERFECTO PARA JUGAR

### ¿ESTÁS CANSADO DE TU VIEJO EQUIPO?

### BASES



1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO PACKARD BELL".
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan enviado debidamente cumplimentado el cupón de participación, junto a los dos cupones de prueba, se seleccionará UNA que ganará un ordenador Packard Bell Imedia 6824. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. No se aceptan fotocopias, sólo cupones originales.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Abril hasta el 24 de Mayo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 27 de Mayo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2002 de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para territorio Español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NEC COMPUTERS y HOBBY PRESS.

**MICROMANÍA te brinda una oportunidad única para conseguir un impresionante PC de última generación para que disfrutes al máximo de tus juegos favoritos. Para participar en el sorteo, manda los dos sellos por correo, este y el publicado en Micromanía nº87, junto al cupón de participación debidamente cumplimentado.**

**¡¡ Mucha suerte !!**

### CARACTERÍSTICAS DEL ORDENADOR

Procesador: Athlon XP 1800+
Memoria RAM: 256 MB
Disco duro: 80 GB
Lector DVD
Lector-grabador CD-RW
Tarjeta gráfica nVidia MX400 64MB
Altavoces Tempest
WEBCAM
Puerto Firewire IEEE
Monitor CRT 17"

Packard Bell.

Micromanía

### SELLO




Recorta este sello y pégalo en el cupón de participación.

▶ NOMBRE Y APELLIDOS: ..............................................................

▶ EDAD: .................................... ▶ DNI: ....................................

▶ DIRECCIÓN: ..............................................................

▶ LOCALIDAD: .................................... ▶ CP: ..................

▶ PROVINCIA: ..............................................................

▶ TELÉFONO: ..............................................................

**PEGA AQUÍ LOS DOS SELLOS**






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# LO MÁS NUEVO

**Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.**

## Audio externo sin límites

Un sueño hecho realidad: una tarjeta de sonido externa integrada en un rack con todas las conexiones y un mando a distancia. Se conecta mediante USB, tiene la tecnología SoundBlaster Audigy y decodifica Dolby Digital.

▶**Sound Blaster Extigy**
▶Precio: **229 euros** *(38.102 Ptas.)*
▶Más información: **Creative**
**Web: es.europe.creative.com**




## Comunicación de vanguardia

El secreto de esta webcam USB radica en su tecnología, con una resolución de vídeo de hasta 352 x 288 puntos, velocidad máxima de 30 cuadros por segundo, sensor de imagen CMOS y lentes manual FOCUS. Viene con el software necesario para disfrutar de la videoconferencia.

▶**Labtec WebCam**
▶Precio: **31,99 euros** *(5.323 Ptas.)*
▶Más información: **Naga**
**Web: www.naga.es**




## Elige lo mejor

### El Pc a la última

**Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.**

- ▶Procesador: **Intel Pentium 4 2.4 GHz**
- ▶Placa Base: **VIA P4PA**
- ▶RAM: **2 GB DDR a 333 MHz**
- ▶Grabadora: **Pioneer DVR-A03**
- ▶Monitor: **Philips Brilliance 201P 21"**
- ▶Tarjeta Gráfica: **GeForce4 Titanium 4600**
- ▶Tarjeta de Sonido: **Sound Blaster Audigy Platinum EX**
- ▶Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
- ▶Sistema Operativo: **Windows XP Profesional**
- ▶Tarjeta de Red: **Ovislink 10/100**
- ▶Disco Duro: **Western Digital WD1000 100 GB**
- ▶Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- ▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- ▶Volante: **Logitech Momo Force**
- ▶Joystick: **Wingman Cordless RumblePad**

## Teclado de lujo

Salta a la vista el atractivo diseño de este teclado, acabado en color plata sobre cuerpo en negro, pero con muchos más detalles que lo convierten en un prodigio de versatilidad y ergonomía. Con 13 teclas de función programables, su mecanismo de pulsación sorprende por la suavidad y el silencio.

▶**Trust Silverline Direct Access Keyboard**
▶Precio: **26,81 euros** *(4.461 Ptas.)*
▶Más información: **Trust. Tel. 902 160 937**
**Web: www.trust.com/computer/default.htm**






## Internet en 3D

Este seductor ratón óptico tiene la peculiaridad de incorporar una bola de desplazamiento que permite el movimiento del puntero y el "scroll" de pantalla en tres dimensiones, por lo que la navegación por las páginas web no tiene límites.

▶**Trust Ami Mouse 150T Optical WebScroll**
▶Precio: **19,50 euros** *(3.245 Ptas.)*
▶Más información: **Trust. Tel. 902 160 937**
**Web: www.trust.com/computer/default.htm**

## Sonríe, por favor

Una webcam USB muy asequible con sensor CMOS de 352x288 píxeles. Dispone de control automático de exposición y de equilibrado de blancos, todo ello para asegurar una imagen de gran calidad a una velocidad de 30 fps.

▶**Creative WebCam**
▶Precio: **39,50 euros** *(6.572 Ptas.)*
▶Más información: **Creative**
**Web: es.europe.creative.com**







## Graba DVD a toda caña

Ricoh acaba de comercializar su grabadora DVD-R y DVD-RW, que asegura compatibilidad total de estos medios en los reproductores de DVD-ROM y DVD-Vídeo. Claro está que además graba CD´s y regrabables y dispone de tecnología "JustLink" para prevenir los errores de vaciado de búfer.

▶**Ricoh Grabadora DVD MP5120A**
▶Precio: **760,20 euros** *(126.487 Ptas.)*
▶Más información: **Ricoh**
**Web: www.ricoh.es**

## Envuélvete de alta fidelidad

Con sus 20W de potencia para cada uno de sus cinco canales, este compacto conjunto de altavoces destaca por las reducidas dimensiones de los altavoces satélites, lo que no impide que rindan con una respuesta de frecuencia de 35Hz-20kHz.

▶**Hercules XPS 510**
▶Precio: **114 euros** *(18.968 Ptas.)*
▶Más información: **Hercules.**
**Web: es.hercules.com**




# Novedades

## Micromanía recomienda



Si eres un fanático de los juegos de acción que ya empiezan a llevar **sonido Dolby Digital,** Hercules acaba de anunciar que los últimos controladores para su tarjeta de sonido con rack externo **GameTheater XP,** concretamente la versión 3.02, soportan la decodificación de **Dolby Digital Surround EX 6.1**. Esta nueva versión del conocido Dolby Digital 5.1 y añade un canal central trasero, es decir, que la imagen de sonido envolvente es mucho más rica y precisa en la localización de los efectos. Para disfrutar del añadido EX es necesario actualizar el reproductor DVD por software a la versión Power DVD Pro 6.1, a un precio aproximado de 14 euros. El sistema GameTheater XP tiene un precio de 240,35 euros *(39.990 Ptas)*.




Este mes recomendamos a los entusiastas del arcade con la máxima calidad gráfica que analicéis la nueva **Hercules 3D Prophet 4800,** que integra el nuevo procesador gráfico **KyroII SE,** que dispone de un motor optimizado de transformación e iluminación **(T&L)** con tecnología de PowerVR. Asimismo, su motor de renderizado por celdas elimina los cálculos innecesarios en los polígonos ocultos, una solución inteligente para ahorrar capacidad de procesamiento. Esta tarjeta gráfica cuenta con 64 MB de memoria y su precio no supera los 200 euros.



Puede que estéis hartos del sonido metálico y del raquítico estéreo de los altavoces de vuestro PC, y si de verdad queréis sentiros en el corazón de cualquier **arcade con sonido 3D,** necesitáis el pack de altavoces **Trust 3000P 5.1 SoundWave,** un sistema capaz de entregar una potencia total de 3000 vatios PMPO. El acabado en madera del subwoofer asegura una reproducción óptima de los tonos bajos, mientras que los 5 altavoces satélites crean una imagen sonora natural y equilibrada. Tiene control de volumen ajustable por separado para el altavoz central, el subwoofer y los altavoces frontales y traseros. Su precio es de 107,17 euros *(17.831 Ptas)*.




A todos nos entusiasman las **partidas multijugador,** pero instalar una red local no es fácil. Precisamente por eso, Sitecom, presenta el kit **Network Gamers PC.** De instalación sencilla, es ideal para crear una red entre dos PC. También puede utilizarse para intercambiar información. Este pack contiene 2 tarjetas PCI Fast Ethernet 10/100 Mbps y el cable de 8 metros de longitud. Y todo por 49,79 euros *(8.284 Ptas)*.

## Estrenos DVD

### FANTASMAS DE MARTE




"Fantasmas de Marte" es ese tipo de películas claustrofóbicas y de acción en las que John Carpenter se mueve como pez en el agua: con el desolado Planeta Rojo como decorado, un grupo de personas, dura poli y peligroso criminal incluidos, se enfrentan a un peligro descomunal, una panda de marcianos que le ha cogido el gusto a adueñarse de los seres humanos.
Aunque sin grandes algaradas, ya está en las tiendas la versión en DVD con varios trailers promocionales, el clásico cómo se hizo, información sobre el equipo de la película y comentarios varios. Los seguidores de culto de Carpenter encontrarán material para seguir alimentando la leyenda; los que no lo son, tendrán más que de sobra con descubrir o redescubrir hora y media de imágenes trepidantes de esas que te enganchan tanto a la butaca que no te dejan ni meter la mano en la bolsa de las palomitas.

### CINEMA PARADISO



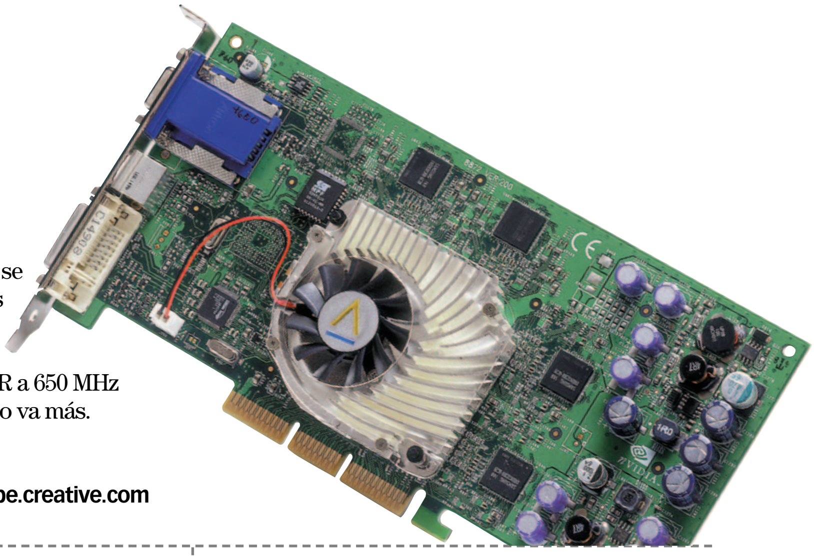

El director Giuseppe Tornatore consiguió llenar las salas cinematográficas de medio mundo con este largometraje entrañable, y un tanto sensiblero, que en realidad es un homenaje, teñido de nostalgia, a una forma de entender el llamado séptimo arte que ya no se sabe si existe o no. A través de la relación entre un niño y un operador de cine, en un pequeño pueblo italiano, cuenta una sencilla historia llena de melancolía. La versión en DVD es modesta (en comparación con los grandes lanzamientos a los que nos acostumbra Hollywood), pero, además de volver a ver (o descubrir) este filme, permitirá saber algo más sobre el director y los actores, practicar idiomas o enterarse de algunos de los secretos de su rodaje.

### LA BUENA ESTRELLA




Como en esta vida no todo ha de ser gozo y diversión, no está de más, de vez en cuando, ver historias para llorar a moco tendido, como por ejemplo esta: "La Buena Estrella". Interpretada por Maribel Verdú, Antonio Resines y Jordi Mollá, fue dirigida por Ricardo Franco (un realizador clave en el cine español) y cuenta una historia de perdedores a los que la vida no sonríe ni por equivocación. Una película que además arrasó en la edición correspondiente de los premios Goya, convirtiéndose en uno de los mejores trabajos de la filmografía de Ricardo Franco, recientemente fallecido en pleno rodaje de una nueva película.
La versión en formato DVD de este largometraje te permite acercarse al particular universo de Ricardo Franco y a escenas de la película, fotos, algún "making of", fotos, etc.

## Gráficos 3D al máximo detalle



A los adictos a las tasas elevadas de "fps" se les hará la boca agua con las prestaciones del máximo exponente de la gama GeForce4: 136 millones de vértices por segundo. Y tiene 128 MB de memoria DDR a 650 MHz con un ancho de banda de 10.4 GB/s. El no va más.

▶**3D Blaster4 Titanium 4600**
▶Precio: **549 euros** *(91.346 Ptas.)*
▶Más información: **Creative. Web: es.europe.creative.com**

## Cámara de 007




El diseño de esta cámara digital recuerda a los cachivaches de M, el ingeniero de James Bond, pero con prestaciones del siglo XXI. Resolución de 1,3 megapíxeles, 16 MB de Memory Flash y pantalla LCD. También tiene función webcam.

▶**Trust SpyC@m 310 Flash**
▶Precio: **125,74 euros** *(20.921 Ptas.)*
▶Más información: **Thrustmaster**
**Web: es.thrustmaster.com**

## Muévete sin límites

Plantronics nos propone este auricular inalámbrico con tecnología de transmisión Bluetooth de 2.4 GHz, que ofrece un sonido digital de gran nitidez y un alcance de hasta 10 metros. Para PC y teléfono móvil.

▶**Auricular M1500**
▶Precio: **216 euros** *(35.930 Ptas.)*
▶Más información: **Plantronics. Tel. 902 41 51 91**
**Web: www.plantronics.com**




## La panacea de los gráficos



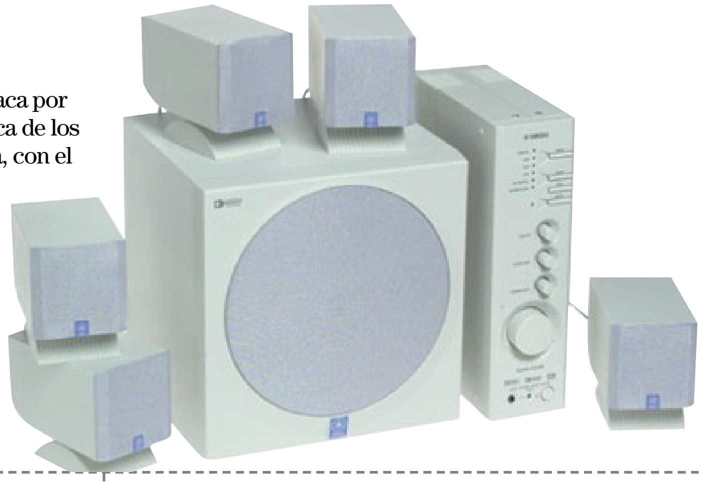

Además de asegurar una magnífica aceleración 3D gracias a su procesador gráfico Radeon 5000 a 230 MHz, la 3D Prophet All-in-Wonder 8500DV ofrece todas las funciones de TV, edición de vídeo digital y reproducción DVD con una conectividad sin límites.

▶**Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 8500DV**
▶Precio: **A consultar**
▶Más información: **Hercules**
**Web: es.hercules.com**

## Explosiones atronadoras

Uno de esos “packs” de altavoces que destaca por la excelente linealidad y conjunción acústica de los cinco altavoces satélites de 6W de potencia, con el “subwoofer” dando graves extremos a 18W. Decodifica Dolby Digital 5.1, DTS y Dolby Prologic, sin olvidar el modo de cuatro canales para los videojuegos.

▶**Yamaha TSS-1**
▶Precio: **323,89 euros** *(53.891 Ptas.)*
▶Más información: **Yamaha**
**Web: www.yamaha.es**






## Sonido con THX

Un sistema de sonido 4.1 con certificación THX que proporciona 400 vatios de potencia total para disfrutar como nunca de los juegos con sonido 3D. Los transductores de los cuatro satélites mejoran los tonos de las frecuencias medias y altas, mientras que la tecnología M3D Matriz genera un sonido envolvente increíblemente real.

▶**Logitech Z-560**
▶Precio: **314,9 euros** *(52.394 Ptas.)*
▶Más información:
**Web: www.logitech.com**

## Fotos y MP3 a tu disco duro

Ahora que las tarjetas de memoria CompactFlash inundan las cámaras digitales y los dispositivos portátiles como los reproductores MP3, nada mejor que esta unidad lectora para transferir todos los datos al PC o Mac con una tasa de velocidad de 12 Mb/s gracias a su conexión USB.

▶**Lector FlashGear Reader II**
▶Precio: **67 euros** *(11.147 Ptas.)*
▶Más información: **Memorex**
**Web: www.memorexlive.com**






## Hacer cuentas en cualquier sitio

Si necesitáis hacer cálculos en vuestro portátil, este ingenioso teclado numérico portátil es la solución perfecta. Además, cuenta con un puerto USB adicional para conectar otros dispositivos.

▶**Trust Numeric Keypad & USB HUB**
▶Precio: **47,80 euros** *(7.953 Ptas.)*
▶Más información: **Trust. Tel. 902 160 937**
**Web: www.trust.com/computer/default.htm**

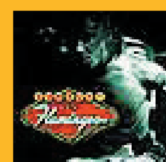
## Panorama musical

### AVIADOR DRO, LA MONJA ENANA, L KAN ¡QUÉ MUTADA!



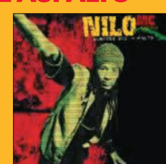

El Aviadro Dro, La Monja Enana y L Kan se han juntado en un proyecto colectivo bautizado “¡Qué Mutada!”, que incluye disco, gira de conciertos, una imagen de superhéroes del pop y, sobre todo, muchas ganas de contribuir a la lucha contra el aburrimiento y el muermo que nos rodea.
A ritmo de baile y música electrónica, estos tres grupos disfrazados de cómic juegan a interpretar sus propias canciones y a hacer versiones de sus colegas de aventuras. ¡Todo vale, a su juicio, para combatir a los seres malignos que de un tiempo a esta parte se han adueñado de la música pop española!

### BUNBURY. FLAMINGOS



Por encima de aciertos y errores, no es Bunbury un tipo que se adocene y se copie a sí mismo. Lo vuelve a demostrar una vez más con su nuevo disco, “Flamingos”, el cuarto que firma en solitario y, posiblemente, el más redondo desde que finalizara su actividad como cantante de Héroes del Silencio. Con colaboradores como Jaime Urrutia, Guillermo Martín o Kepa Junkera, entre otros, Bunbury se ha descolgado con un disco en el que ha conseguido juntar sin que chirríen sus influencias más variadas: desde Tom Waits al tango, de David Bowie al corrido mexicano, del cabaré al rock. Y para que nada falte, unas letras muy personales que invitan, en su mayoría, a la melancolía y/o la pasión desatada.

### NILO M.C. GUAJIRO DEL ASFALTO




Nilo MC pertenece a la categoría de cubanos que han aterrizado en Europa, críticos con el régimen político de su país y que, a la vez, añoran sus raíces culturales, personales y sociales en general. Sus inquietudes han visto la luz en un álbum de debut titulado “Guajiro del asfalto”, y que resulta tan caribeño como occidental.
En este álbum, Nilo junta a Compay Segundo con Public Enemy, al son tradicional con el hip hop. Mestizaje en estado puro con letras de denuncia y miradas a la realidad cotidiana de los chicos de su país. Descargas de adrenalina para no dejar indiferente y golpes de ritmo sincopado y cálido.

### BARRICADA. BÉSAME...




Con “Bésame...” Barricada ha llegado al disco número quince en su biografía oficial. El grupo originario de Pamplona ya es un clásico veterano en un país como este, que sigue considerando el rock como un pecado de juventud que se cura pasada la adolescencia. ¡Pues “los Barri” dicen que no! Y ahí siguen. Con su música cañera y con sus letras combativas. Cumplen años y no han dejado la carretera. Y con coherencia siguen aportando canciones que evolucionan con la madurez sin perder la frescura.

## Índice



## Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

# LAS MEJORES DEMOS PARA PC

**Este mes, en los CDs, además de las mejores demos que han aparecido en las últimas semanas, Micromanía te ofrece un regalo especial: la versión original de «Everquest», para que entres en el mundo online con buen pie.**

## CULTURES 2
### Dos misiones diferentes

En la demo que os ofrecemos este mes, tendréis la oportunidad de jugar dos misiones individuales de este juego, secuela de «Cultures», y ambientado en la civilización vikinga. En una de las dos misiones aprenderéis a controlar los recursos del juego, necesarios para el desarrollo normal del mismo. En la otra entraréis de lleno en la acción, a los mandos de un ejército de vikingos que tendrá que combatir contra otra de las culturas dominantes del juego. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **JoWood**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **24/05/2002**
- Idioma de la demo: **Alemán**
- Espacio: **70 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **109 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

## FREEDOM FORCE
### Dos niveles completos

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **JDR**
- Compañía: **Irrational Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **30/03/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **88 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **95 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:** Ratón: **Todos los controles disponibles**




En esta demo podréis jugar dos niveles completos de este original juego de rol. En cada una de las misiones habrá que ir cumpliendo los objetivos que se nos vayan planteando, pero la primera de ellas está diseñada como un tutorial, para que podáis ir aprendiendo la mecánica de juego y usando las habilidades de los personajes.
La demo que os ofrecemos además incluye un editor de personajes, para que podáis personalizar a vuestro gusto, no sólo el aspecto físico de vuestro héroe favorito, sino también todos sus poderes y características que le harán único. **Disco 2**

## GORASUL. EL LEGADO DEL DRAGON
### Una misión de un jugador

En la demo incluida en nuestro CD podréis disfrutar de una misión completa de este sensacional juego de rol, en la que manejaréis los destinos del intrépido Roszondas, la última esperanza que le queda al mundo de Gorasul para restaurar la paz. Tendrás la difícil misión de derrotar a los demonios con la ayuda de los dioses, aliados tuyos en la cruzada contra el mal. **Disco 2**



**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **JDR**
- Compañía: **JoWood**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **04/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **149 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **239 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

# EVERQUEST

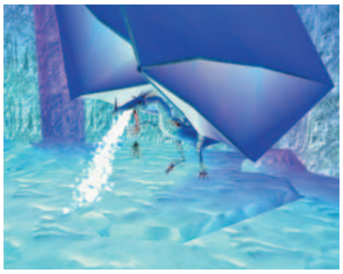
## Juego completo

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Sony Computer**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **22/10/2001**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **580 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98**
- CPU: **Pentium 200 MHz**
- RAM: **32 MB** HD: **500 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Glide o Direct3D 4 MB**
- T. de sonido: **16 bit** **DirectX**
- Módem: **28,8 k**

**CONTROLES BÁSICOS:** Ratón: **Todos los controles disponibles.**











Este mes, en Micromanía, hemos incluido en uno de nuestros CD, el juego de rol online persistente más laureado hasta la fecha. Estamos hablando de «Everquest», un título que cuenta con miles de adeptos en todo el mundo, que cada día luchan, exploran y viven en el enorme mundo de Norrath. Este título fue el primer juego online que usó gráficos 3D. En el CD hemos incluido la versión original completa de «Everquest», que permite disfrutar del juego sin pagar cuotas durante el primer mes. Tenéis que seguir los siguientes pasos:

Lo primero que tenéis que hacer es instalar el juego en vuestro disco duro. Al ejecutarlo (tenéis que conectaros a Internet), el juego buscará de forma automática la última actualización existente y la descargará. Una vez hecho esto, empiezan los trámites burocráticos, es decir, habrá que dar de alta una cuenta en los servidores de «Everquest», que os permitirá jugar durante un mes de forma gratuita. Transcurrido ese tiempo, tendréis que pagar una cuota mensual para mantener la cuenta activa. Las tarifas actuales son de 12,95 dólares mensuales, aunque si contratáis un periodo más largo podréis disfrutar de un descuento (35,85$ por 3 meses y 65,70 dólares por 6). Para empezar a jugar se os pedirá introducir la clave, impresa en la carpeta del CD. Esta clave es única e intransferible para cada jugador. De este modo podréis crear una "cuenta" de usuario para entrar en el servidor siempre con el mismo "nick".

Ya sólo queda un último paso, y probablemente el más determinante, crear a nuestro personaje. «Everquest» propone una serie de razas y profesiones entre las que tendremos que elegir. Cada una de las razas tiene sus virtudes y defectos, lo que nos obligará a ser cautelosos en nuestra decisión. Terminados todos estos pasos, os convertiréis en uno de los muchos personajes que pueblan el mundo de Norrath. Para jugar se pueden usar diferentes vistas, la típica en primera persona y varias desde diferentes perspectivas, muy útiles para los combates. También se puede elegir entre la vista a pantalla completa o la vista con los menús y opciones del juego, que aunque reduzca el campo de visión, puede resultar ventajosa. Que lo disfrutéis. **Disco 1**









## HOTEL GIANT
### Una misión tutorial

Los negocios son difíciles de llevar y no siempre prosperan, pero con la misión tutorial que podréis jugar en esta demo se os indicarán todos los pasos necesarios para triunfar en el negocio de la hostelería. En «Hotel Giant» no sólo tendréis que construir vuestra cadena de hoteles, sino que podréis comprobar por vosotros mismos como viven vuestros huéspedes, para mejorar aquellos problemas que os hacen perder clientes. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **JoWood**
▶Distribuidor: **Zeta Multimedia**
▶Lanzamiento: **17/05/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **98 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 266 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **180 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 8.0**

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

## ARMY MEN: RTS
### Una misión para un jugador

Los soldados en miniatura parecen haberse despertado de su letargo y mientras esperamos la versión definitiva, 3DO pone a nuestro alcance una demo en la que podréis jugar una misión de un solo jugador, en la que tendréis que acabar con la resistencia del ejercito enemigo, ubicado dentro del patio de una casita baja. Antes de pasar a la acción sería interesante armarse hasta los dientes. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **3DO**
▶Distribuidor: **Virgin**
▶Lanzamiento: **25/05/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **45 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium 233 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **50 MB** ▶Tarjeta gráfica: **SVGA compatible DirectX, con 4 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0**

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

## MUNDIAL FIFA 2002
### La primera parte de un partido

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Deportivo**
▶Compañía: **E.A. Sports**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**
▶Lanzamiento: **26/04/2002**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **18 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 95/98/ME/XP**
▶CPU: **Pentium II 233 MHz**
▶RAM: **32 MB** ▶HD: **800 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 7.0a** (en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:** Cursores: **Movimiento** ▶A: **Pase alto** ▶S: **Pase corto** ▶D: **Disparo** ▶W: **Correr**




Como cada vez que se acerca un importante evento futbolístico, Electronic Arts lanza al mercado una nueva versión de su conocido simulador de fútbol FIFA. En la demo que se incluye en el CD podréis jugar la primera mitad de un apasionante encuentro entre una de las dominadoras del campeonato en los años 70, Uruguay, y una de las selecciones que pretenden animar esta edición del Mundial, como es México. Vosotros podréis elegir con cuál de las selecciones jugaréis y cuál de ellas será manejada por el ordenador. La acción se sitúa en el estadio que albergará la final de la competición mundial en el mes de junio, situado en la capital nipona. **Disco 2**

## INFANTRY ONLINE
### Juego completo

El portal The Station, dedicado al mundo online, también es el servidor a través del cual tendremos que jugar con «Infantry Online». Este juego multijugador permite conectar en línea a cientos de jugadores, compitiendo en un campo de batalla ambientado en el futuro. Pero antes de poneros manos a la obra tendremos que registrarnos en los servidores, abriendo una cuenta, y eligiendo un personaje. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Acción/Estrategia**
▶Compañía: **Sony Online**
▶Distribuidor: **Sony Online**
▶Lanzamiento: **Ya disponible**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **99 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
▶SO: **Windows 95/98/ME/NT**
▶CPU: **Pentium 90 MHz**
▶RAM: **16 MB SVGA con 2 MB**
▶HD: **163 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 5.0** ▶**Módem 28.8 k**

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

## Especiales




### Morrowind
#### Primeras imágenes

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **JDR**
▶Compañía: **Bethesda Software**
▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Idioma: **Inglés**
▶Fecha de lanzamiento: **20/05/2002**

Los seguidores del género de rol esperan impacientes la salida la mercado de «Morrowind», uno de los JDR que darán mucho que hablar durante este año. En la preview que incluimos en el CD podréis comprobar las excelencias de este título, próximo a ver la luz, y que supone la tercera entrega de la saga «The Elder Scrolls». **Disco 2**

### Duke Nuken: Manhattan Project
#### Video del juego

**FICHA TÉCNICA:**
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **3D Realms**
▶Distribuidor: **Friendware** ▶Idioma: **Inglés**
▶Fecha de lanzamiento: **15/05/2002**

Duke Nukem parece no tener descanso, y regresa esta vez a las calles de Nueva York, una ciudad invadida por los mutantes en la que al Duke no le va a faltar trabajo. En el CD os ofrecemos el primer video del juego, en el que comprobaréis que los héroe más macarra sigue en plena forma. **Disco 2**

## COSMIC RIFT ONLINE
### Juego completo

«Cosmic Rift Online» es uno de los juegos online para multijugador de Sony Online. En el CD podréis encontrar la versión completa de este título con el que podréis jugar a través de los servidores de The Station.
El programa permite que tomes parte en reñidas batallas por enormes escenarios repletos de obstáculos y dispositivos de poder. Las naves necesitan de energía para moverse, y ésta se agota a medida que usas tus armas o te disparan, así que será vital conservarla y administrarla con el máximo cuidado. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Acción**
- Compañía: **Sony Online**
- Distribuidor: **Sony Online**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **32 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98/ME/NT/2000**
- CPU: **Pentium 200 MHz**
- RAM: **32 MB SVGA con 4 MB**
- HD: **50 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 7.0** ▶ **Módem 28.8 k**

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

## TANARUS
### Juego completo

«Tanarus» es un juego online cuya acción se desarrolla dentro de ciudades virtuales muy bien realizadas. El objetivo es destruir, junto con los integrantes de tu equipo, la mayor cantidad de tanques enemigos posible. Habrá un máximo de cuatro equipos por partida, y cada equipo estará formado por un máximo de cuatro componentes. Este juego online requiere pagar una cuota mensual de 9,95 $, aunque tiene una opción demo. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**
- Género: **Acción/Estrategia**
- Compañía: **Sony Online**
- Distribuidor: **Sony Online**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **7 MB**

**LO QUE HAY QUE TENER:**
- SO: **Windows 95/98/ME/NT**
- CPU: **Pentium 120 MHz**
- RAM: **16 MB SVGA con 2 MB**
- HD: **30 MB** ▶ Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 5.0** ▶ **Módem 28.8 k**

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

## Actualizaciones

### Tzar
Actualización a la versión 1.10.
Se ha mejorado la inteligencia artificial de los balistas. Para poder jugar en red, es necesario que todos los usuarios tengan la misma versión instalada.

### Silent Hunter II
Actualización a la versión 1.1.
Se ha añadido soporte para juego multijugador y se han corregido diversos bugs del juego. Además se han corregido algunas erratas de los textos.

### Return to Castle Wolfenstein
Actualización a la versión 1.31.
Se han solucionado los problemas con las cuentas fantasmas de los servidores en modo multijugador y se ha mejorado la I.A. de los personajes.

### Might & Magic IX
Actualización a la versión 1.2.
Se han corregido diversos fallos de programación encontrados durante el desarrollo de las partidas. Además los problemas con algunos teclados han desaparecido.

### Eurofighter Typhoon
Actualización a la versión 2.1.
Se ha dado soporte para el juego bajo Windows XP y se han corregido errores encontrados con algunos joysticks y tarjetas basadas en el chip 3Dfx.

### Conquest: Frontier Wars
Actualización a la versión 1.02.
Se ha mejorado el sistema de cámaras y se han equilibrado las fuerzas de algunas unidades, además de corregir algunos otros errores.

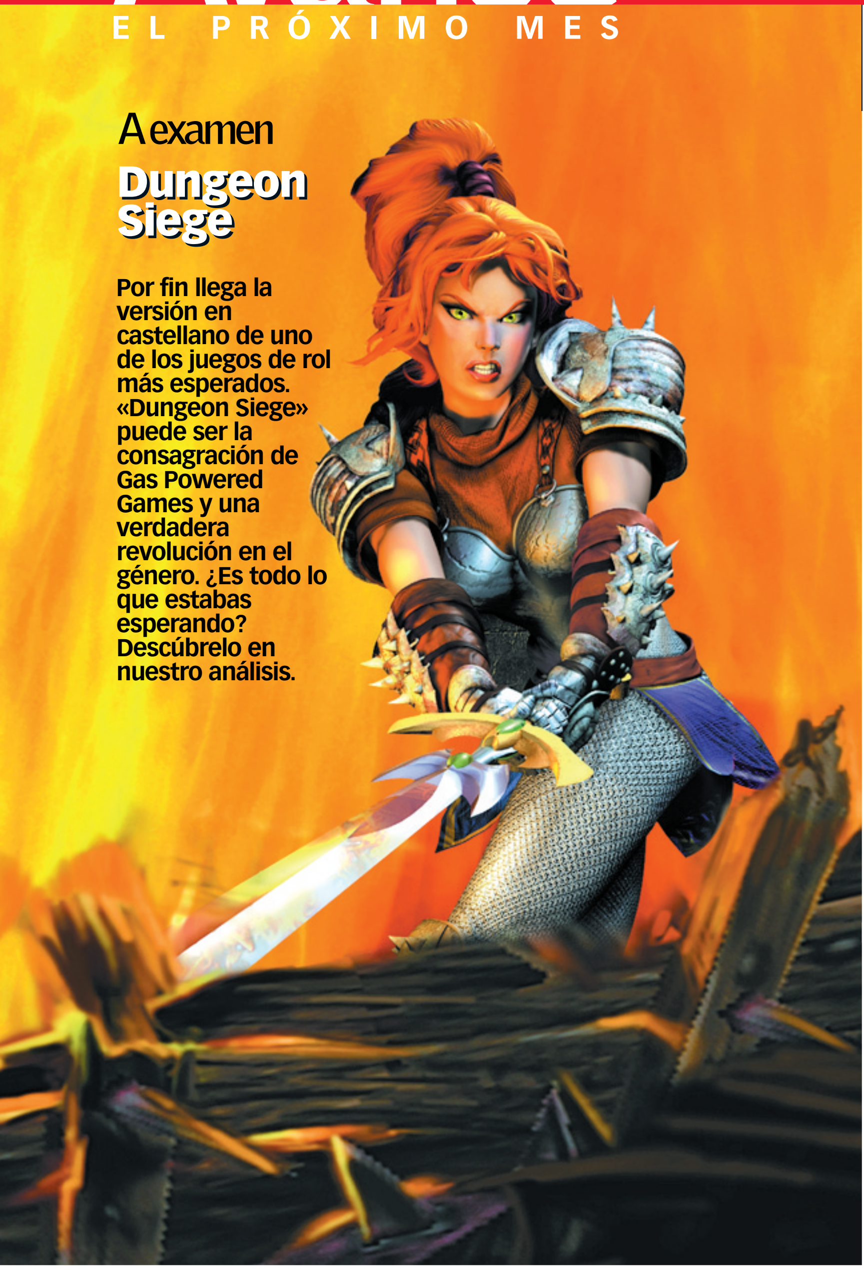
### Codename: Outbreak
Actualización a la versión 2.0.
Se ha dado soporte para mapas basados CTF y se han mejorado los problemas de estabilidad del juego. Los pequeños fallos encontrados en algunas misiones han desaparecido por completo.

### Anarchy Online
Actualización a la versión 14.0.
Este archivo actualiza «Anarchy Online» desde la versión 11.0 Con él se han solucionado algunos fallos que provocaban la salida inesperada del programa a Windows, además de diversos pequeños bugs de juego.

**Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 2**

# Avance

EL PRÓXIMO MES



A examen

## Dungeon Siege

Por fin llega la versión en castellano de uno de los juegos de rol más esperados. «Dungeon Siege» puede ser la consagración de Gas Powered Games y una verdadera revolución en el género. ¿Es todo lo que estabas esperando? Descúbrelo en nuestro análisis.



Primer contacto

## Tron 2.0

Nos hemos cogido el avión, nos hemos ido a Seattle, hemos visitado los estudios de Monolith y te avanzamos absolutamente todo sobre «Tron 2.0», la revisión a videojuego de una de las primeras películas que usaron imagen generada por ordenador. Veinte años después, el mito ha vuelto.



La Solución

## Schizm

Concluye una de las aventuras más complicadas del momento. Todas las claves y las pistas que necesitas para llegar al final de «Schizm», servidas en la segunda parte de esta completa solución.



A examen

## Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge

La nueva entrega de la serie «Ultima Online» ya está disponible. ¿Te merece la pena continuar tus aventuras en Britannia? Lee nuestro análisis y revisa las conclusiones de Micromanía.

**NOTA DE LA REDACCÓN:**
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad